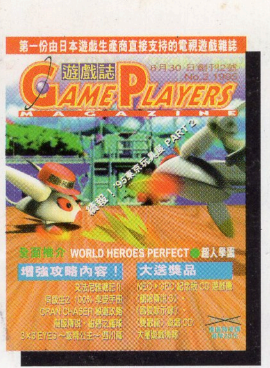


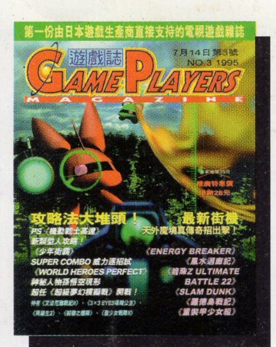
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1996年1月5日
第15號
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
雙周刊
每本港幣35元
推廣優惠價
每本港幣28元
95年末精采遊戲完全爆機攻略
SS
機動戰士高達
QUOVADIS
北斗之拳
PS
FIREMAN 2
PS超人侵略者
網羅最新格鬥遊戲
超勁戰法
PS版少年街霸
REAL BOUT餓狼傳說
FIGHTING VIPERS
侍魂III 斬紅郎無雙劍
RPG真正
完整攻略
勇者鬥惡龍VI
幻想水滸傳
3D BLASTER
試玩報告



創刊號



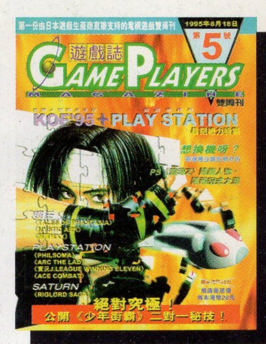
創刊2號



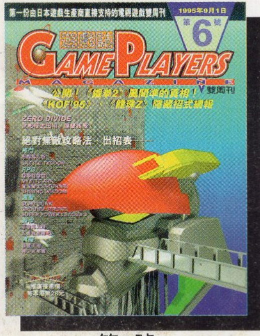
第3號



第4號



第5號



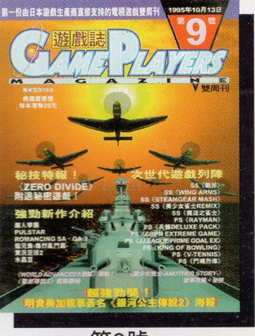
第6號



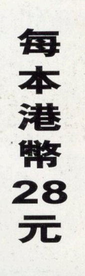
第7號



第8號



第9號



第N號（未有！）

有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

AIM

◆為求打爆機，需要舊GAME攻略法
◆為咗儲齊一套完整遊戲紀錄
◆愛嚟去旅行時「透爐」用
◆為咗儲本第日炒得嘅書

METHOD A——郵寄

PHASE 01

填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02

寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

PHASE 03

寄嚟《遊戲誌》（地址：旺角郵政局郵政信箱79489號；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04

等收書啦！

METHOD B——親臨補購

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
補購時間：星期一至六上午11時至下午1時、下午2時半至5時；星期日及公眾假期休息。
注意：親臨補購前請先致電本刊辦事處預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：

年齡：

地址：

聯絡電話：（日間）

（夜間）

郵寄地址：（如與上列地址不同）

身份證號碼：（ ）

支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	＝ 金額
		×		=$
		×		=$
		×		=$
		×		=$
郵費		×	$6.5	=$
合計				$

郵購地址：旺角郵政局郵政信箱79489號；信封面請註明「補購」字樣

備註：
◆本刊恕不接受海外補購
◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
◆本刊保留拒絕補購之權利
◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告



上一次班馬，我哋搵唔到滿意優質良駒，所以我哋要繼續…**班…馬**

誠聘職位：**編輯**

基本要求——

- ◆年18歲以上，男女不俱……
- ◆中文程度良好
- ◆具閱讀日文能力
- ◆對電視遊戲（唔係電腦 GAME！）有相當程度認識
- ◆具雜誌出版經驗者優先考慮
- ◆擁有堅強嘅鬥志
- ◆無比嘅毅力
- ◆唔怕穿嘅胃
- ◆幾日唔番屋企都冇問題嘅家庭關係

有意應徵者請於星期一至六上午十一時至下午一時、下午三時至六時致電本刊（電話：2380-2223）安排約見；或連同個人資料、履歷、及一篇800字簡短遊戲攻略，寄「旺角郵政局郵政信箱79489號」，信封面請註明「遊戲誌班馬」。

詢眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務

《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快！

補購 每本港幣28元正

另加郵費（每本港幣）——空郵（第一郵區）：$25.40
空郵（第二郵區）：$32.70
平郵（中國、台灣、澳門）：$10.50
平郵（其他國家）：$17.50

訂閱

空郵（第一郵區）
一年（25期）：$1335
半年（13期）：$694
空郵（第二郵區）
空郵一年（25期）：$1517
空郵半年（13期）：$789

平郵（中國、台灣、澳門）
一年（25期）：$962
半年（13期）：$500
平郵（其他國家）
一年（25期）：$1137
半年（13期）：$591

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

海外訂閱／補購表格

姓名：
年齡：
郵寄地址（*請用英文正楷書寫*）：
本港聯絡人：
聯絡人地址：
聯絡人電話：
支票號碼：

☐**補購**

補購期數	數量×	單價	＝金額
	×		＝$
	×		＝$
郵費	×		＝$

☐**訂閱**

本人欲自第＿＿＿＿期開始訂閱《遊戲誌》：

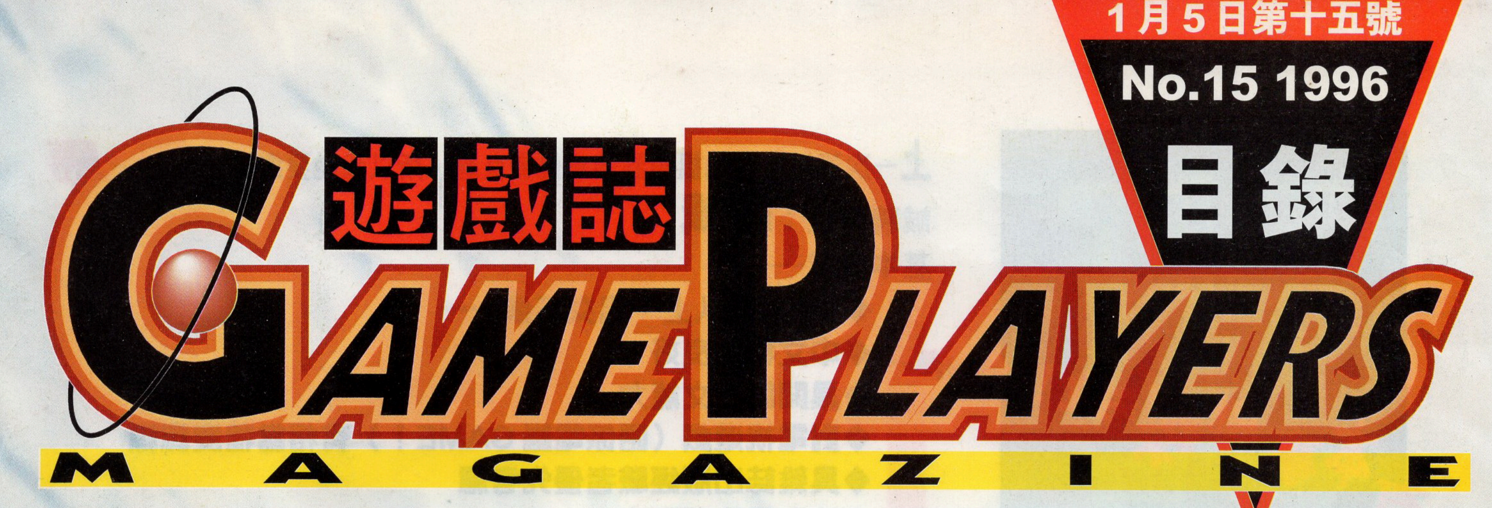
郵寄方式（請在適用方格處加上×號）

空郵（亞洲）
☐一年（25期）：$1335
☐半年（13期）：$694

空郵（歐、美、澳洲）
☐空郵一年（25期）：$1517
☐空郵半年（13期）：$789

平郵（中國、台灣、澳門）
☐一年（25期）：$962
☐半年（13期）：$500

平郵（其他國家）
☐一年（25期）：$1137
☐半年（13期）：$591



1月5日第十五號
No.15 1996

目錄

最強隱藏人物秘技大公開

猛料專題

新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話說

賞心樂事

感謝MELTINA提供書籍
夢回三國掃描製作

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、潑水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

圖例

機種

- 3DO
- NEO GEO
- 街機
- PC ENGINE
- 任天堂
- PC 個人電腦
- PC-FX
- PLAY STATION
- GAME BOY
- 超級任天堂
- GAME GEAR
- SATURN
- 世嘉 CD
- VIRTUAL BOY
- 世嘉五代



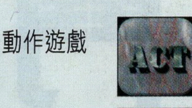


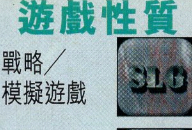
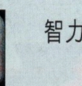


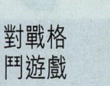


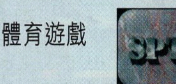
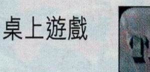
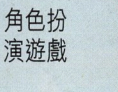

遊戲性質

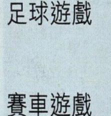
- 動作遊戲 ACT
- 對戰格鬥遊戲 FIG
- 角色扮演遊戲 RPG
- 動作角色扮演遊戲 ARPG
- 戰略角色扮演遊戲 SRPG
- 歷險遊戲 AVG
- 戰略／模擬遊戲 SLG
- 體育遊戲 SPT
- 足球遊戲 SOC
- 賽車遊戲 RAC
- 射擊遊戲 STG
- 智力遊戲 PUZ
- 桌上遊戲 TAB
- 電影 MOV
- 電子圖書 ELE. BOOK
- 其他遊戲 ETC

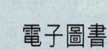


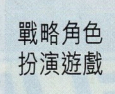



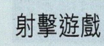
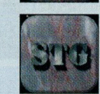












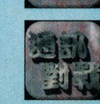





其他

- 雙打 2P.
- 多人參與 MULTI PLAY
- 需記憶卡／有記憶進度功能 MEM. CARD
- 通訊對戰
- 不適合十八歲以下人士 III



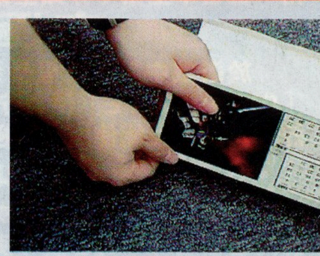

遊戲索引 *（本索引以遊戲種類及筆畫排序）*



封底高達月曆製法



1. 把月曆沿黑色虛線剪下



2. 沿藍色虛線把月曆對摺



3. 以膠水把月曆的底部黏到月曆藍色斜線部分



4. 完成！

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍◆FREELANCE WRITER／FUKUDA、ZAC、龍拳、神子一佐、LEYNOS、LABOR◆DESIGNER／ANTHONY LEUNG、子濃◆GUNDAM 3D MODELING／JIM CHIM◆COVER DESIGN／ANTHONY LEUNG◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. (852) 2866-9866

GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk



前菜・人物全技表

鬥神傳2

製造商：TAKARA
容量：CD-ROM
售價：5800日圓



鬥神奧義

即前作另一隱藏的第二秘傳必殺技，而在「2」中便被稱為「鬥神奧義」。雖然遊戲中玩者可以隨時使出，但基本上指令亦如上集般複雜。

究極寶技

於遊戲中每當玩者受到攻擊時，畫面下角的量計「OVER DRIVE」便會貯下小量的鬥氣，而每當量計貯滿時玩者便能使出「究極寶技」。

秘傳必殺技

與上集一樣，每當人物的體力扣至低下水平及能源計亮起紅燈時，玩者便可使出威力足以一發逆轉的「秘傳必殺技」。

EIJI • SHINJO

裂空斬 ↓↘→＋△or□
飛昇斬 →↓↘＋△or□
流星腳 空中↓↙←＋○or×
蹴擊彈 ↘＋○or×
骸割 ←↓↙＋△or□

鬥神奧義

炎刃修羅破→↓↘→↓↘＋△

究極寶技

地獄門 □＋△＋×＋○

秘傳必殺技

百鬼猛襲劍→↘↓↙←↙↓↘→＋△



KAYIN • AMOH

SONIC SLASH ↓↘→＋△or□
DEADLY RAISE →↓↘＋△or□
RACING SUN 空中↓↙←＋○or×
SHOULDER CRUSH
↓↙←＋○or×
UPPER GLIDE ↘＋△

鬥神奧義

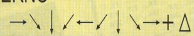
RAINBOW SPLASH
→↘↓←↙←→＋○

究極寶技

HELL'S GATE □＋△＋×＋○

秘傳必殺技

HELL'S INFERNO





RUNGO • IRON

大地之怒 ↓↘→＋△or□
大地之醒覺→↓↘＋○or×
大地之雄叫→↘↓↙←＋△or□
風與太陽之怒 →↓↘＋△or□
橫蠻蹴 ↓↙←＋○or×

鬥神奧義

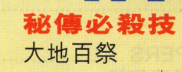
爆烈大自然↑↖←↙↓↘→＋○

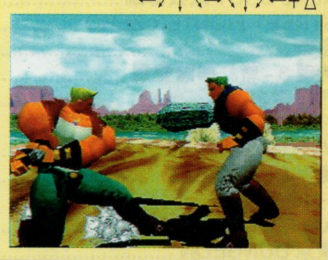
究極寶技

大陸擊沈彈 □＋△＋×＋○

秘傳必殺技

大地百祭





FO • FAI

曇發破 →↘↓↙←＋△or□
喝砲烈 ↓↙←＋○or×
曇曇發破 空中→↘↓↙←＋△or□
曇怒呼車 ←↙↓↘＋△or□
曇破 ↓↙←＋△or□
媚露和了 ←→＋△

鬥神奧義

曇風鈴虎 ←↖↑↗→＋□＋○
曇曇斑斑曇斑斑○□×△＋→
怒呼怒呼曇怒呼車
↓↘→←↙↓↘→＋□＋○

究極寶技

轟怒曇 □＋△＋×＋○

秘傳必殺技

怒怒曇發破→←↙↓↘→←＋△



SOFIA

THUNDER RING
↓↙←＋△or□（可空中出）
AURORA REVOLUTION
→↘↓↙←＋△or□（可空中出）
LOVE SHOWER ←↙↓↘→＋○or×
RATTLE SNAKE
↓↘→＋△or□

鬥神奧義

SALAMANDER
→↘↓←↙←→←＋△

究極寶技

LOVE LOVER □＋△＋×＋○

秘傳必殺技

CALL ME QUEEN
→←→←＋△



ELLIS

HOMING SWALLOW
↓↙←+○or×
SAW WIND
→↓↘+△or□
SHEIKRUE DANCING
空中↓↙←+○or×
ARC SLASH 空中↓↙←+△or□
ROLLING HOP ↓↙←+△or□

鬥神奧義
STARDUST NIGHT
↘↓↙↓↘←→↓+△

究極寶技
KISS KISS KISS
□+△+×+○

秘傳必殺技
FRENCH KISS →←→+△




MONDO

豪力天舞→↓↘+△or□
豪力風神 ←↙↓↘→+△or□
豪力雷神 空中↓↘→+△or□
疾風突擊（上段）
↓↘→+△or□
疾風突擊（下段）
↓↙←+△or□
疾風天突擊←↓↙+△or□

鬥神奧義
狂力邪紅烈舞
→↗↑↖←↘↓+△

究極寶技
超力土門砲□+△+×+○

秘傳必殺技
超力大佛滅
↓↘→↓↘→→+△



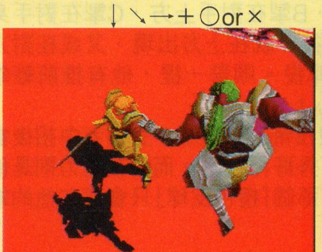
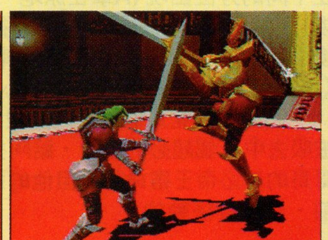

DUKE • B • RAMBERT

SOUTHERN CROSS
←→↘↓+△or□
DEATH ↓↘→+△or□
HELM • SLASH
空中↓↘→+△or□
HEART • ROSE
↓↘+△or□
CORPS • FIN
↓↘→+○or×

鬥神奧義
ANGEL TEARS
→↘↓↙←→↓↘+△

究極寶技
GRAND CROSS
□+△+×+○

秘傳必殺技
SEE • END ↙↓↘→←→+△

GAIA

牡丹 ←↙↓↘→+△
or□
扇 ↓↙←+△or□
燕 →↓↘+△or□
朧 ↓↙←+○or×
月之輪 ←→+△

鬥神奧義
魔龍刃 ↑↖↙↓↘→+△

五十嵐 ↑↖←↙↓↘→+○

究極寶技
罰 □+△+×+○

秘傳必殺技
業火之紅
→↘↓↙←↙↓↘→+△




CHAOS

外道GAS ↓↘→+△or□
邪道WAVE 空中→↓↘+△or□
殘酷CUTTER→↘↓↙←+△or□
非道DRILL ←↙↓↘→+○or×
無道RUN →↓↘+○or×

地獄奧義
地獄轟火
→↘↓↙←→+□+○
地獄爆破
→↘↓↙←↓↘→+□+○
地獄蟒
→↘↓↙←↙↓↘+□+○
地獄山姥
→↘↓↙←→↓↘+□+○
地獄粉碎
→↘↓↙←↓↙+□+○

究極寶技
超無殘搾□+△+×+○

秘傳必殺技
木葉微塵
←↙↓↘→↘↓↙←+△



TRACY

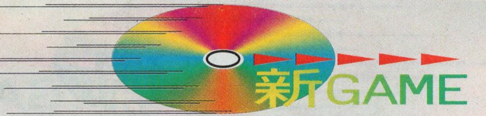
ELECTRO SHADOW
←↙↓↘→+△or□
HONEY MOON
→↓↘+○or×
ELECTRO SPARTAN
→↓↘+△or□
JACK POT
↓↙←+○or×（可空中出）
KING SLAVE ←↓↙+△or□
ELECTRO DYNAMITE
↓→↘+△or□

鬥神奧義
I.M.C ←→+□+×
BLOOD CHEEK
→↘↓←↙←→+○

究極寶技
PALE SLIDER
□+△+×+○

秘傳必殺技
CRAZY PLANET
→←→+△





餓狼傳說最終章　各人都為了打倒傑斯而參戰。到底，結果將會如何？

REAL BOUT 餓狼傳說





出招要訣

超必殺技 在體力變成紅色閃動時或下方的能源BAR出現S．POWER GO時才可以使用

潛在能力 在體力變成紅色閃動時及下方的能源BAR出現P．POWER GO時才可以使用

貯能源的方法

A. 被對方擊中或擋招，　**B.** 使出必殺技（不論擊中與否）

「我是帝王，我叫秦崇雷！」—秦崇雷

自稱帝王之後，用的是來自秦之秘傳書內的武功，那他的力量如何？

帝王神足拳是衝前肘擊，用於截擊或突擊較好。帝王天眼拳是遠程光學必殺技（放出光球）。帝王天耳拳是「昇系」招式，擋要擋3～4下，中就一下過。帝王他心拳則是將對方的究程必殺技反彈回去的招式。而龍轉身則與「SF ZERO」阿KEN的「滾地」一樣，滾動中是任打的。至於帝王漏盡拳，是放出一顆閃光小丸子，擊中對手後便會將對手的體力吸過來。

帝王宿命拳是放出一個「橙色」皮球轟向對手；而帝王龍聲拳，就像當年《餓狼SPECIAL》中唐福祿的衝波一樣，轟出一條差不多有一個畫面左右遠的能量波。

必殺技

帝王神足拳　→・→＋A掣
帝王漏盡拳　↓↙←・→＋C掣
帝王天眼拳　↓↘→＋A或C掣
帝王天耳拳　→↓↘＋A或C掣
帝王他心拳　↓↙←＋B掣
龍轉身　↓↘→＋B掣



■帝王漏盡拳

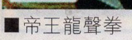
超必殺技

帝王宿命拳　→・↙↓↘→＋BC掣

潛在能力

帝王龍聲拳　→・↙↓↘→＋C掣





■帝王龍聲拳

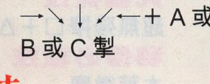


■帝王神足拳

「我叫秦崇秀！」—秦崇秀

雖然他與兄長一起學武，但招式上卻互有出入，為何？帝王神足拳亦是前衝肘擊，但擊中後是會將對手摔倒的。帝王天耳拳不是一擊過的，最多可有5 HITS。帝王神眼拳，是先會消失，再在不同的方位出現（A掣在原地，B掣在對手上方，C掣在對手身後）。常用是若對方放遠擊必殺技，就在上方出現，又或在對方後面出現使出帝王天耳拳或作摔投。順帶一提，他有推前輕拳（→＋A）是不能蹲下擋的，小心！

超必殺技竟是他哥哥的必殺技帝王漏盡拳，受害者中招後會被吸去中一個超必的體力，給阿秀哥「進補」。而潛在能力則是他哥哥的超必帝王宿命拳，但他的那個「橙色皮球」只會停在他的掌前，是不會移動的。



必殺技

帝王神足拳　→・→＋A掣
帝王天耳拳　→↓↘＋A或C掣
帝王天眼拳　↓↘→＋A或C掣
帝王神眼拳　→↘↓↙←＋A或B或C掣



■帝王神眼拳

超必殺技

帝王漏盡拳　↓↙←・→＋BC掣

潛在能力

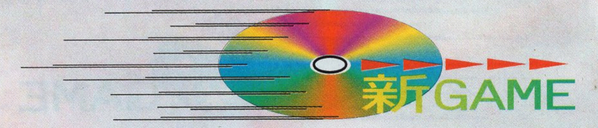
帝王宿命拳　↓↙←・→＋C掣



■帝王天耳拳



■帝王漏盡拳



「GEESE～！」—TERRY BOGARD 泰利．波格

今集的TERRY比上集強了不少。新招地炎拳雖然不到版尾，但是可擊中在另一條戰線上的對手的，不會像火炎拳般，對手只要移到另一戰線便可避過。而昇蹴落捶仍如KOF'95般，以近乎30度角斜彈上天，判定範圍很大；留意的是，如在前衝中使出！是會昇到較高及較遠的地方著地的。

雖然裂破斬是2HITS的，但是前衝的距離就十分短，除了用來避火炎拳外，便只好在連招中使用了。至於昇蹴轟擊，出招時是無敵的且最多可有5 HITS；攻擊力雖不算大，但可用於「透招」解圍的。

至於超必殺技火炎拳和潛在能力超火炎拳3連擊，威力頗大，但最重要的是，那大火炎有效範圍是三條線的。那即是說，若使出超火炎拳3連擊時，對手聰明地閃身到另一條戰線的話，他不會被第一個大火炎擊中，但之後的兩個就要照單全收。

必殺技

衝擊拳 BURNING KNUCKLE　↓↙←＋A或C掣
昇蹴落捶 POWER DUNK　→↓↘＋B掣
破裂斬 CRACK SHOOT　↓↙←＋B掣
火炎拳 POWER WARE　↓↘→＋A掣
地炎拳 ROUND WARE　↓↘→＋C掣
昇蹴轟擊 RISING TACKLE　↓（貯）↑＋A掣
閃線攻擊 BASHING SWAY　↓↘→＋D掣

超必殺技

超火炎拳 POWER GAZER　↓↙←↙→＋BC掣

潛在能力

超火炎拳3連擊 TRIPLE GAZER　↓↙←↙→＋C掣


■地炎拳（收招時）

■昇蹴落捶


■昇蹴轟擊


■超火炎拳3連擊


■火炎拳


■裂破斬

「哇哈！我是鴨～王～！」—DUCK KING 德．京

旋頭破是在空中滾去攻擊對手的招式，若以C掣使出的話，在碰到對手後是會向斜上方滾去的。空旋破則是斜下滾去對手那兒的，但擊不中對手是會被撻落地任打的。舞影膝撞（MAX 2 HITS）出招時先會攻對手下盤才彈向前，是陰招。而新．旋腿破是對空招，最多5 HITS，出招時也會先打對手下盤，故亦是陰招。空假身是會在空中停一停，只要拉方向桿便可改變落點，美其名是改變跳躍軌跡，但在空中停得太久了，這是廢招。

超必殺技斷魂轉是近身招，先會將對手踢上半空，再像馬戲表演般狂踢正跌下來的對手一輪，最好是用於連招。至於鴨之舞則是一招舞蹈表演，演出時間是任打的，些且亦跳得很久，再加上一日未跳完，一日未跳完都未算出到這一招，都真係幾難出的。而用法是：跳完舞後，阿DUCK是會閃光的。在閃光時間內只要出到超必殺技，那超必是會多3 HITS的，真的無話可說。

必殺技

旋頭破 HEAD SPIN ATTACK　↓↘→＋A或C掣
空旋破 FLYING SPIN ATTACK　（空中）↓↙←＋A掣
舞影膝撞 DANCING DIVE　↓↙←＋B掣
新．旋腿破 NEO BREAK STORM　→↓↘＋B掣
空假身 DUCK FAKE AIR　（空中）↓↓
地假身 DUCK FAKE GROUND　（前衝中）↘＋C掣

超必殺技

斷魂轉 BREAK SPIRAL　←↙↓↘→↗↓＋BC掣（近敵時）

潛在能力

鴨之舞 DUCKDANCE　↓↓＋ABC掣


■鴨之舞

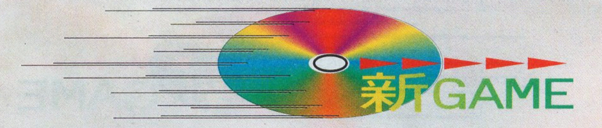

■斷魂轉


■空假身


■空旋破（擊不中對手）


■新．旋腿破


■舞影膝撞



「昇龍彈～！」—ANDY BOGARD 安迪．波格

ANDY在今集的昇龍彈，雖然出招時仍是無敵，但一昇到高空擊不中對手時，便後果自負了。極．飛翔拳是打晒三條戰的一招，雖有5HITS，但出招奇慢，對手分分鐘已出招截擊了。空破彈雖有3 HITS，但收招奇慢，失手後很易被對手狠狠反擊。反而斬影拳，幻影．不知火好用。幻影．不知火出招後會在另一條戰線著地，然後再滾回中間戰線攻擊，可引對手出錯招，尤其是有「昇系」招式的對手，讓他們以為你跳過去而出招，但你卻避開那招著地等他了。疾風龍卷腿是「打完走」的招式。踢了對手一腳後便逃到另一條戰線，如用於連招時會幾奏效的。闇．燃身蹴是對空招，但要注意的是出招後會退後一個身位的，小心RING OUT。

超裂破彈共有4 HITS，但因出招要貯，反不及斬影裂破方便。可以説超裂破彈是一擊必殺的招式，而斬影裂破是以速以速度取勝(可用於截擊，效果更好)。

必殺技

斬影拳	↙→＋A或C掣
幻影．不知火（空中）	↓↘→＋D掣
飛翔拳	↓↙←＋A掣
極．飛翔拳	↓↙←＋C掣
昇龍彈	→↓↘＋C掣
空破彈	↙↓↘→＋B掣
闇．燃身蹴	→↓↘＋B掣
疾風龍卷腿	↓↙←＋D掣

超必殺技

超裂破彈	↓（貯）↘→＋BC掣

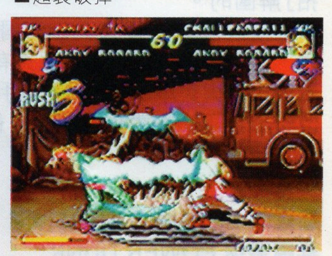
潛在能力

斬影．裂破	↙↓↘→＋C掣


■昇龍彈


■超裂破彈


■闇．燃身腿


■極飛．翔拳


■疾風龍卷腿


■斬影．裂破

「呀嘿嘿哈哈哈....」—JOE HIGASHI 東丈

虎破龍是JOE的成名技，出招較慢，但那時是無敵的，當年「陰」過唔少人。爆裂颱風與TERRY的地炎拳一樣，去不到版邊，但打晒三條線，幾好用。爆裂拳是易出的必殺技，而且爆裂拳的FINISH是不能蹲下擋，中招便會彈開。龍破腳是用以突擊用，可惜如遭擋格便較麻煩，最好在被擋後立即使出虎破龍，那便可先避過對手的反擊並還擊。

壓擊膝撞是逃走技。先踢對方兩腳再走到另一戰線，可避過對手的反擊。雖然螺旋勾拳和移行螺旋勾拳的有效範圍只限中間戰線，但因那火龍卷是直達畫面的最高點，對手想跳過來就一定中招。最大缺點就莫過於出招奇慢了。

必殺技

龍破腳 SLASH KICK	↙→B或C掣
黃金之踵落 GOLDEN HEEL	↓↙←＋B掣
虎破龍 TIGER KICK	→↓↘＋B掣
颱風勾拳 HURRICANE UPPER	←↙↓↘→＋A掣
爆裂颱風 EXPLODING HURRICANE	←↙↓↘→＋C掣
爆裂拳 EXPLODING BLAST	連按A掣
爆裂拳 FINISH	爆裂拳出招中↓↘→＋A掣
壓擊膝撞 PRESSURE KNEE	↓↘→＋D掣

超必殺技

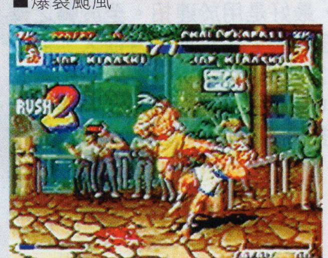
螺旋勾拳 SCREW UPPER	→←↙↓↘→＋BC掣

潛在能力

移行螺旋勾拳 SLIDE SCREW	→←↙↓↘→＋C掣


■爆裂颱風


■虎破龍


■龍破腳


■爆裂拳 FINISH


■壓擊膝撞


■移行螺旋勾拳

「哎喲哎喲，幹什麼了？」—不知火舞

因沒有「昇系」招式，故此最好就是先使出花蝶扇，待對手跳過來時便使出必殺忍蜂或跳前使出空中投。亂．花蝶扇雖然可打晒三條戰線，但出招較慢，連JOE的颱風勾拳也將之截擊。幻影，不知火與ANDY的完全一樣，最好是用於擾亂對手或引其出「昇」。今集的陽炎之舞出招快了，而且亦打晒三條線，亦可防空，唯一缺點是收招慢得出奇，分分鐘對手中招倒地後起來亦未收招。飛鼠之舞與以往一樣，是用以改變自己著地的速度的，但若對手使出「昇系」必殺技，則完全失去效用。

超必殺忍蜂今集是5 HITS的，但如不是貼身使出就只有3 HITS左右。而貼身忍蜂是先彈後，在空中轉一圜才向前衝的。出招時的彈後轉身不但可避過對手的攻擊，而且是有攻擊力的，合共6 HITS。

必殺技

花碟扇	↓↘→＋A掣
亂．花碟扇	↓↙←＋C掣
陽炎之舞	↓↓＋C掣
幻影．不知火	（空中）↓↘→＋D掣
龍炎舞	↓↙←＋A掣
飛鼠之舞	（空中）↓＋AB掣
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋C掣

超必殺技

超超必殺忍蜂	→↙→＋BC掣

濳在能力

貼身忍蜂	→↙→＋C掣


■亂．花蝶扇


■陽炎之舞


■幻影．不知火


■飛鼠之舞


■貼身忍蜂


■超必殺忍蜂

「IS GALA—B！」—BOB WILSON 波比．威爾遜

BOB的野狼腳（MAX 3 HITS）與上集一樣，是不能蹲下擋最後那腳，而且亦可用於防空。地轉旋轉腳（MAX 5 HITS）在出招中途是可以自己控制方向的；美中不足的是對手中招後是不會倒下的，很易在收招時被對手帶傷還擊。野牛角蹴（MAX 2 HITS）亦與上集一樣，對手中招後會倒地，亦可作對空用；注意的是用C掣使出後著地點會較接近對手，被對手擋了後便很易被其掃腳。新招猿之舞乃是對空技，此招會一面轉上半空，迴旋踢對手三腳。

狂狼連轉腳（MAX 13 HITS）比上集易出，最好用於連招；而且，這一招不能蹲下擋的！狂狼旋擊（MAX 8 HITS）是打晒三條戰線的，可用作防空用。

必殺技

野牛角蹴 BULL'S HORN	↓（貯）↑＋B或C掣
地轉旋風腳 ROLLING TURTLE	↓↙←＋B掣或C掣
野狼腳 WILD WOLF	←（貯）→＋B掣
黃蜂腳 HORNET ATTACK	（在摔投時）↗↗＋C掣
猿之舞 MONKEY DANCE	→↓↘＋B掣

超必殺技

狂狼連轉腳 DANGEROUS WOLF	→←↙↓↘→＋BC掣

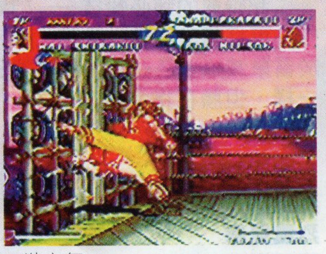
濳在能力

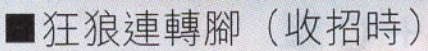
狂狼旋擊 MAD SPIN WOLF	↓↙←↓↙←＋C掣


■野狼腳

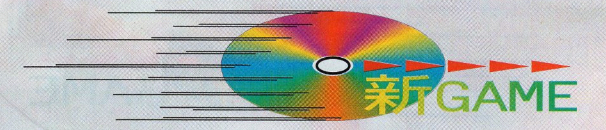

■地轉旋風腳


■野牛角蹴


■猿之舞



■狂狼連轉腳（收招時）


■狂狼旋擊



「OH MY GOD～YEAH～！」—FRANCO BASH 佛朗哥．巴斯

雙鐘捶與上集一樣，是不能蹲下擋的招式。橫擋踵腳是對空技，中者會被轟至另一條戰線的，記得按D制追打。流星擊是「火炎拳的大隻佬版」，可用於制敵(流星擊→對手跳過來→橫擋踵腳)。

流星撞是用於突擊，而且更可用於連招中。反而較為特別的是飄忽拳步法。這兩招不單是全身無敵(連超火炎拳3連擊亦可透過！)，而且無敵時間長(由出招至收招為止)，不過要小心前衝中RING OUT。

極限流星破是一擊過的超必。出招時會先「拉弓」，然後一拳轟下，而且亦可對空。末日連環擊只是兩拳將對手轟上半空，在這之後是可在空中追擊的。常用的是末日連環擊→橫擋踵腳→站立D掣或末日建環擊→極限流星破。


■橫擋踵腳


■流星撞


■極限流星破


■末日連環擊


■流星擊


■末日連環擊後追打

必殺技

雙鐘捶 DOUBLE KONG	↓↙←＋A或C掣
橫擋踵腳 POWER BICYCLE	↓↘→＋B掣
流星擊 METEOR SHOT	↓↘→＋A掣
流星撞 METEOR TACKLE	↙→＋C掣
飄忽步法 WAVING STEP	←（貯）→＋B掣
飄忽拳 WAVING BLOW	←↙↓↘→＋D掣

超必殺技

極限流星破 FINAL METEOR SHOT	↓↙←↙→＋BC掣

潛在能力

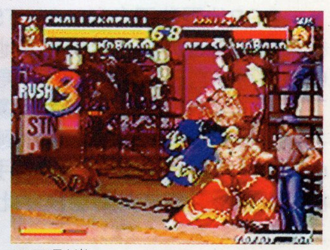
末日連環擊 DOOMED DAY BUSTER	→↘↓↙←＋C掣

「HEY,YOU～！」—GEESE HOWARD 傑斯．候活

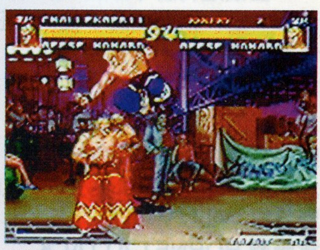
邪影拳(MAX 3 HITS)，是用以突擊或追擊用的必殺技(尤其當對手彈後)。觸身投．上段是先擋了對手的上段攻擊，再將他投在地上的招式，動作與以前一樣。反之觸身投．中段則比較華麗了；先擋了對手的中段攻擊，然後轟他一下鬥氣常打，再送他一記烈風拳，很爽。烈風拳是制敵招式，最好的用法是烈風拳→對手跳過來攻擊→觸身投．上段。疾風拳則仍與以往一樣，出招後是慢慢地「飄」落地的，要小心被還擊。至於疾風雙拳是打晒三條線的必殺技，但因較難使出，敬請好好練習。

超華麗的超必殺技——鬥氣風暴是一擊必殺的超必，既可防空亦可打晒三條線，然而，那超煩的招指令可真使人懊惱……至於雷擊滅絕，是召喚雷電擊落三條戰線上，有效範圍與鬥氣風暴一樣，但勝在指令夠簡單。


■疾風雙拳

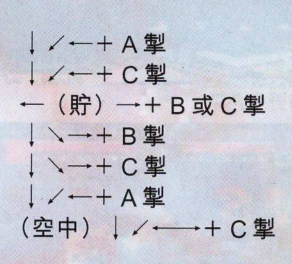

■邪影拳


■觸身投．下段


■觸身投．上段


■雷擊滅絕


■鬥氣風暴



必殺技

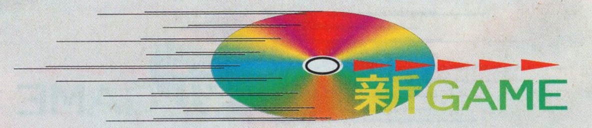
烈風拳	↓↙←＋A掣
烈風雙拳	↓↙←＋C掣
邪影拳	←（貯）→＋B或C掣
觸身投．上段	↓↘→＋B掣
觸身投．中段	↓↘→＋C掣
疾風拳(空中)	↓↙←＋A掣
疾風雙拳	（空中）↓↙←─＋C掣

超必殺技

鬥氣風暴 RAISING STORM	↙→↘↓↙←↘＋BC掣

潛在能力

雷擊滅絕 THUNDER BREAK	→↘↓＋C掣



「HEY，HEY，HEY！」—BILLY CANE 比利．京

三節棍中段打和火炎三節棍中段打是超遠距必殺技，但通常在收招（收棍）時多是不知拿了些什麼回來（如衝擊拳、鳳凰腳等等）。

雀落棍是以45度角向天吐棍，據說是對空技，但以其出招速度則一定要「出定招」，要不就是出招時對手已在你面前，所以用以儲POWER出超必會好些（至少條氣會順喲）。與其用雀落棍，倒不如用旋風棍好過。旋風飛翔棍（MAX 2 HITS）只有在離開畫面的那段時間是無敵的，另外，對手是不可蹲下擋這招的。

火龍追擊棍是先擋對手的上段攻擊，再以三節棍還擊。水龍追擊棍亦是一樣，不過是擋中段攻擊。超火炎旋風棍是用於防空，又或打跌對手後衝前出定等他起身硬擋的超必。而紅蓮殺棍（MAX 3 HITS）則是超火炎旋風棍的昇龍版本。

必殺技

三節棍中段打　←（貯）→＋A掣
火炎三節棍中段打　←（貯）→＋A掣，之後←→＋C掣
雀落棍　↓↙←＋A掣
旋風棍 CLUB TWIST　連按A掣
旋風飛翔棍　↙↓↘→＋B掣
水龍追擊棍　↓↙←＋C掣
火龍追擊棍　↓↙←＋B掣

超必殺技

超火炎旋風棍　↓↘→↘↓↙←＋BC掣

潛在能力

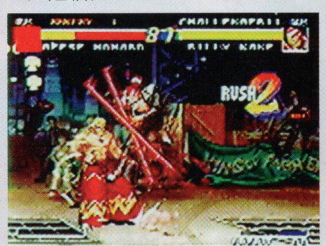
紅蓮殺棍　→↘↓＋C掣


■超火炎旋風棍


■火龍追擊棍


■紅蓮殺棍


■雀落棍


■旋風飛翔棍


■三節棍中段打

「屈～周！」（發音）—韓虎 HON FU

韓虎的招式比較搞笑，舊招九龍之讀是一段攻擊，得手後對手面打你一輪，然後被你一聲「屈～周！」之後出招轟走。炎之種馬是快棍，有效範圍達前後一個身位；特別的是，若你一直按至收招，對手便會被打至着火彈開，但若在出招途中收招，韓虎便會表演失手，並痛苦地彈吓彈吓。這時，你是會任打的……

必勝逆襲腳是先跳到版邊，再三角錘前以腳踢倒對手處但因收招時韓虎先生是跌倒再爬起身的，中人就好地地，否則後果自負。電光火石之天（MAX 3 HITS）是先跳起再轟下對手，故可避過對手的下段攻擊。

爆烈棍舞是一邊衝前一邊舞棍（有攻擊力的），到最後以制空烈火棍收招，所以被擋後就恭喜你了，終結之嵐與前作一樣，是韓虎版鳳凰腳。

必殺技

九龍之讀　←↙↓↘→＋C掣
炎之種馬　連按A掣
必勝逆襲腳　↓↙←＋C掣
制空烈火棍　→↓↘＋A掣
電光石火之天　↓↙←＋B掣
電光石火之地　↙（貯）→＋B掣

超必殺技

爆烈棍舞　↓↙←↙→＋BC掣

潛在能力

終結之嵐　↓↙←↙→＋C掣


■必勝逆襲腳


■九龍之讀


■炎之種馬（中途停招時）


■爆裂棍舞（收招時）


■電光石火之天


■終結之嵐（出招時）



「過來吧，我單手都打贏你！」——山崎龍二

玩蛇拳（MAX 2 HITS）與前作一樣，是突然彈射出一隻「九里長」的手攻擊對手。而今集更可入指令後按著C掣不放，那便只會在你放開C掣時才出招。施虐拳便是那馳名的向你做鬼臉，若對手在你出這招時攻你上或中段，你便會立如還擊，但會有還擊失手的情況發生。制裁之匕首是先衝前，再以不知在哪兒找出來的匕首斬對手兩刀。反歲則是將對手的遠距必殺技反彈回去，是用以對付TERRY，傑斯等「有波放」的人。

斷頭台是先跳前，將對手按在地上向前拖行，然後將其丟走，這招是不能蹲下擋的。至於狂虐龍二鑽，是先以2 HITS單手將對手拋上半空，再一邊儲氣一邊向對手做鬼臉，待對手掉下來時以滿氣的一拳轟向對手，合計4 HITS。

必殺技

玩蛇拳 ↓↙←＋C掣（不放開C掣是不會出招的）
玩蛇拳（上方） ↓↙←＋C掣，然後↗
施虐拳←↙↓↘→＋B掣
反彈 ↓↘→＋C掣
制裁之匕首 →↙→＋A或C掣

超必殺技

斷頭台→↘↓↙←→＋BC掣

濳在能力

狂虐龍二鑽 近敵時回轉控制桿一圈＋C掣


■斷頭台


■施虐拳


■制裁之匕首


■狂虐龍二鑽


■玩蛇拳


■反彈

「哼！我不會令兒子們失望的！」——金家藩 KIM KAP HWAN

正因「阿金」有兒女有妻室，他絕不能輸。

為了勝利，他可以不摘手段：飛燕斬。這一招的有效範圍包括他的腿及那光環（真係好鬼大㗎！），而且擊中後可以追加一擊（到頂點時↓＋B掣），將對手「斬」到RING OUT（電腦都係咁做㗎陰公！）。半月斬（MAX 3 HITS）有較範圍也大，而且亦可作防空之用。美中不足的是對手中招後是不會倒地的。

空砂塵是新招，動作是一邊旋轉一邊斜飛上高空，就算對手在地上中招亦會被扯上半空；這對空招共有5 HITS。飛翔腳沒有了以往的霸道，只得4 HITS，而且下降速度也慢，讓對手有空想對策。

鳳凰天舞腳可算是空中的鳳凰腳。出招時動作與飛翔腳一樣，可以騙敵（多理想！）。中招後，「阿甘」便會將對手扯上半空狂踢，最後以風砂塵收招。鳳凰腳（14 HITS）與以往一樣衝過去，中招便狂打對手，最後以空砂塵扯對方上天，再用飛燕斬斬到出光柱才收式！

必殺技

飛燕斬↓（貯）↑＋B掣，昇到頂點時↓＋B掣
半月斬↓↙←＋B或C掣
飛翔腳（空中）↓＋B掣
空砂塵→↓↘＋A掣

超必殺技

鳳凰天舞腳 （空中）←↙↓↘→＋BC掣

濳在能力

鳳凰腳↓↙←↙→＋C掣


■飛燕斬


■飛翔腳


■空砂塵


■半月斬


■鳳凰天舞腳（收招時）


■鳳凰腳

「OH NO！」—BLUE MARY 藍．瑪莉

MARY因為手短腳短，所以她的得意技都以摔、絞為主。

瑪莉蜘蛛固甚為霸道，因此招是不能擋的指天迴腿(MAX 2 HITS)是對空技，若擊中對手時再輸入→↓↘＋B掣，MARY便會以雙腿夾住對手，再將他壓到地上，成為瑪莉蕩空絞(MAX 3 HITS，計埋指天迴腿的2HITS)。瑪莉破頭擊是上段返技，先擋了對方的上段攻擊，再將手擊到地上，加送電光一束。疾電返則是中段返技，一擋了數方的中段攻擊便將對手拋上半空，在這時更可追擊，常用的是疾電返→瑪莉蕩空絞。

瑪莉颱風是不能擋(但可以截擊)的超必，但有效範圍只有半個畫面，加上出招時的前衝速度不算快，最好是在近敵時使出。至於瑪莉地潛爆破激則是近身招，對手中招後瑪莉會與他一起插進地板，然後會爆出一個現在都不明的東西，最後兩人一起出來，有點似「秘密之花園」。

必殺技

轉踵落腳 SPIN FALL↓	↘→＋A掣
瑪莉蜘蛛固 M．SPIDER	↓↘→＋C掣
直削腿 STRAIGHT SLICER	←(貯)→＋B掣
瑪莉卷膝固	←(貯)→＋C掣
電擊直削腿 STOM FANG	←(貯)→＋B掣，然後←→＋B掣
指天迴腿 VERTICAL ARROW	→↓↘＋B掣
瑪莉蕩空絞 M．SNUTCHER	→↓↘＋B掣，擊中時→↓↘＋B掣
疾電返 STUN GUN SMASHER	↓↙←＋C掣
瑪莉破頭擊 M．HEAD BUSTER	↓↙←＋B掣

超必殺技

瑪莉飄風 M．TYPHOON	→←↙↓↘→＋BC掣

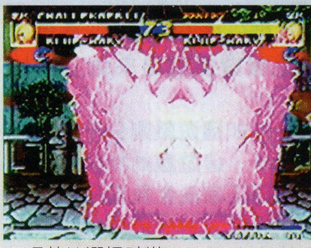
潛在能力

瑪莉地潛爆破激 M．DIVING S．	(近敵時)→←↙↓↘→＋C掣


■瑪莉颱風


■瑪莉蜘蛛固


■疾電返


■瑪莉破頭擊


■瑪莉地潛爆破激

■瑪莉蕩空絞

「喝！滅絕不知火流！」—望月雙角

神秘的術士，使用奇怪的招式。鬼門陣是召喚邪神將對手投擲，但因不能將對手「吸」過來，所以較難使出。幻夢陣是先消失，再在對手頭上垂直擊下來。最好用於對手出遠程必殺技使用。邪舞棍的攻擊範圍幾近一個畫面，對手分分鐘會以為距離太遠不會中而被「陰」中。野猿狩和三角釘都是下段攻擊。邪神棍是可將對手的遠程必殺技如火炎拳、烈風拳等反彈回去。破滅之炎是對空技，而憑依彈是召喚邪神以快拳攻擊地招式一共8 HITS，但收招時會「扯蝦」，很易被反擊。

威喝邪神陣及邪神獵殺都是召喚邪神轟擊對手，由出招之時(邪神出現時的閃電)到收招之時(邪神消失時的閃電)都有攻擊力，而邪神獵殺的範圍較大，連邪神口中吐出的點點電光也計。

必殺技

憑依彈	→←→＋C掣
秘技雷落	→↓↘＋B掣
三角釘	↓↘→＋A掣
幻夢陣	→↓↘＋A掣
野猿狩	↓↙←＋A掣
鬼門陣	近敵時回轉控掣桿一圈＋C掣
邪棍舞	連按A掣
邪神棍	←↙↓↘→＋B掣
破滅之炎	←↙↓＋B掣

超必殺技

威喝邪神陣	→↘↓↘→＋BC掣

潛在能力

邪神獵殺	→↘↓↘→＋C掣


■幻夢陣


■威喝邪神陣



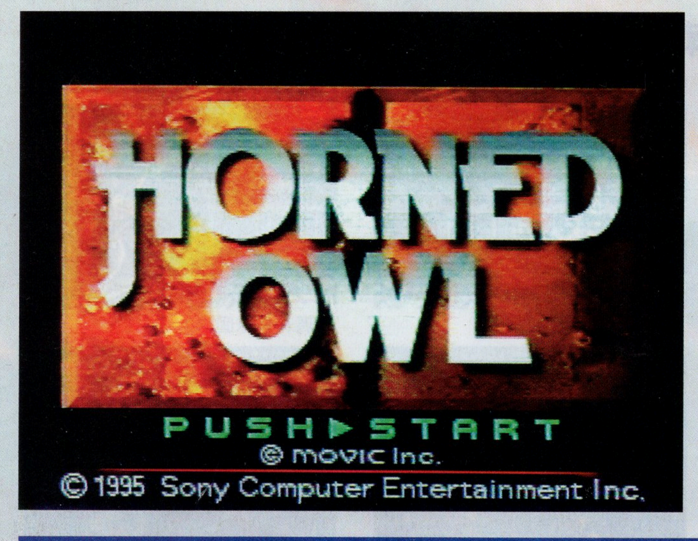
■邪棍舞


■鬼門神


■邪神獵殺



■邪神棍





PS首個3D槍擊遊戲FIRE！

《RIDGE RACER》、《戰鬥國家》、《鬥神傳2》……近來PS所推出的遊戲，實在令人難以否認是針對着SATURN一連串勁作來製作的，今次要介紹的《HORNED OWL》，無論在遊戲性質以至可用光線槍來控制都像極了SATURN的《VIRTUA COP》，不過對於各位次世代機用家來說，最重要還是看遊戲做出來的水準如何……

就如這遊戲剛公布時的介紹一樣，這遊戲的特色之一是由士郎正宗先生負責的人物及機械設計，對於這個以近未來為故事背景的遊戲來說，士郎先生科幻式的設計可算是最適合不過的了，大家在努力殺敵之餘欣賞那精心的設定可算是一種享受。



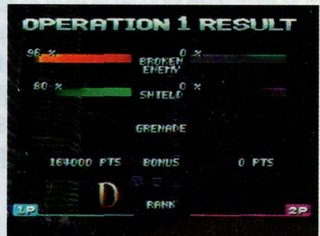


遊戲的玩法簡單直接

這遊戲一共由5個任務(OPERATION)構成，每一個任務開始之前會先以動畫介紹各版的背景，跟着便是到版面中開始對付敵人，版面中幾乎所有物件在中彈後都會有反應，敵人當然是被擊落了，但普通的平民就只會每槍減你10000分，不會扣你SHIELD的，除此之外，路邊的樹、車、玻璃等全是可以破壞的，而且亦全部會為你帶來獎分，不過在開槍時要留意這遊戲是採用了彈道系統的，若不預計敵人的距離和移動方向來開火的話，是沒有可能命中的。

當完成了正常的版面部分後，便要和首腦決一高下，既然稱得上是首腦，當然就不會被你一砲幹掉的，不過，首腦其實各有弱點，若能針對着這來開火的話，攻擊便會有效率得多。各首腦被你打敗後，電腦便會總結你在這一版的成績，然後向下一版進發。



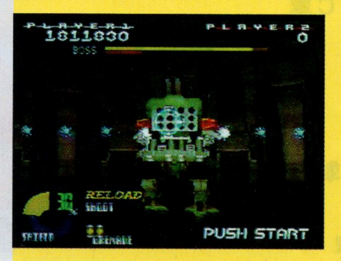


兩種特殊的攻擊方法

散彈

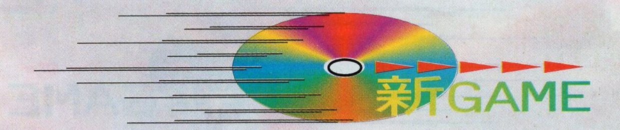
當你按着開槍掣(扳機)一定時間，便能將彈匣內的子彈一口氣射出，這種攻擊方法的優點是能同時攻擊複數的敵人，對於放彈較多的首腦及一些遠距離的敵人相當有效，但缺點是會令你的子彈消耗得很快，必須經常補充才可，於是便容易出現被敵人乘虛而入的場面。





手榴彈

一種不用多說的武器，總之就是可以令畫面內的所有敵人受傷，對於首腦戰以外的場面，一個手榴彈已足以令畫面上的敵人全滅，但手榴彈的最大限制是彈數有限，每版只會配給3大個，所以最好是能保留至首腦戰才使用。除此之外，在上一版中餘下的手榴彈，是可保留至下一版使用的。



這就是遊戲中你要面對的5個戰場！

OPERATION 1

AN OVERTURE

為了阻止恐怖組織「密泰尼加」的惡行，首都圈的機甲機動隊「HORNED OWL」奉命到達現場。第一版的敵人較為友善(？)，一般都會在出現後隔一陣子才開火，有些更只是些路過的無辜(？)敵人，大可作為你熟習遊戲操作的大好機會。這一版的首領是隻手持機槍的傢伙，所以他的攻擊方法亦自然是發射機關槍了，幸好這些子彈是可以用你所發射的子彈來互相抵消的。當打敗了這首腦後，這一版亦隨即告一段落。



OPERATION 2

UNUNITED GUEST

接獲密泰尼加會向機場打主意的消息後，HORNED OWL立刻趕到現場在機場外嚴密看守，但敵人卻不知從甚麼途徑到了機場大樓之內，你當然是第一時間趕去殺敵了。這一版敵人派來了大量機械狗，牠們的特點是沒有遠程武器，但若然被牠們撲過來擊中的話，所受的損傷會遠比敵人的砲火為大。這一版的首領共有兩隻，你要先後打倒他們才可，若能在上一版保留較多的手榴彈，那麼取勝的機會便會較大。

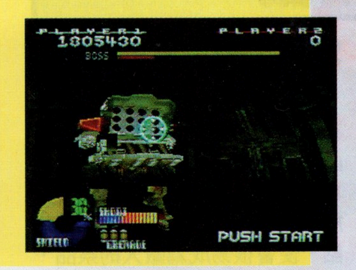




OPERATION 3

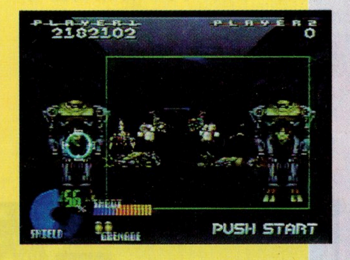
A COUNTER ATTACK

由於多次和密泰尼加的戰鬥令HORNED OWL損兵折將，上頭決定要向他們的巢穴進行突襲，各隊員從下水道潛入，成功地來到敵人的建築物內，但這時才發現敵人早就看穿了他們這次突襲，各HORNED OWL隊員馬上撤退，卻遇上了敵人準備好用來招呼他們的導彈機械人，這傢伙的上半身是個巨大的飛彈發射器，若他開蓋後放出導彈時，散彈會是較有效的對抗手法，至於在進攻時，則最好集中向它腰部的核心開火為佳。



OPERATION 4、5

突襲失敗的HORNED OWL損失慘重，主角三人僥倖生還，今次他們的目標是密泰尼加的兵工場，幾經辛苦終於將工場破壞，而密泰尼加的空中戰艦則是他們的最終目的地，這一戰更分為兩部份來進行，你可會有信心能打敗最後首腦？

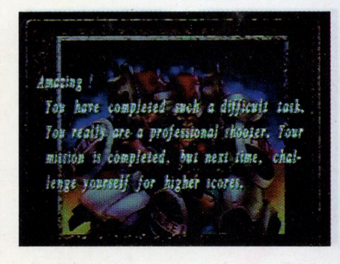


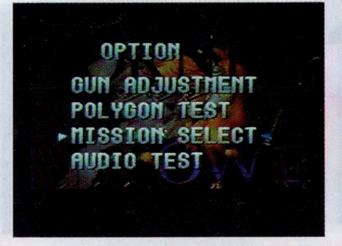


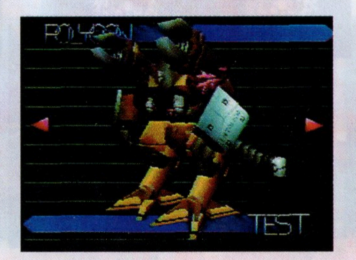


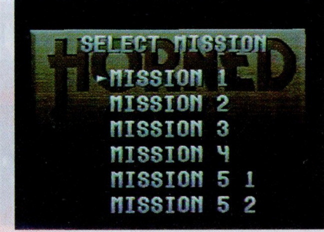
爆機後的小小BONUS

在這裏不妨先告訴大家，若是你能在這遊戲中以NORMAL或以上的等級爆機的話，那麼在爆機後便會在OPTION增加POLYGON TEST及STAGE SELECT這兩個選項，但就是以VERY HARD爆機的話亦不會再有甚麼特別，不知道若是一局爆機的話，又會否……











它的真正名字是「通天彈」

通天閣

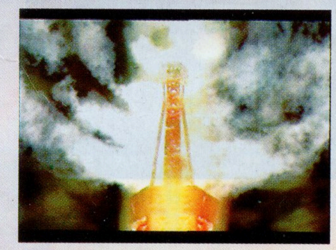
製造商：SONY MUSIC ENTERTAINMENT
發售日期：12月29日
售價：5800日圓



在不少的歷史文獻之中，也說在某些地方，會有着一些和異世界接連的地點，而這個遊戲《通天閣》便是以這種說法作為根基而發展的。遊戲的背景是日本的古都大阪，這地方原來在遠古之時已初稱為和異世界連接的地方，現在，這個傳說竟然成真，大阪真的作為了異世界侵略的目標，人類為了要保衛自己的家園，所以便以所有的人力物力阻止異世界的入侵。

為了要達到這個目的，三名英勇的戰士便踏上征途，他們分別駕駛三部不同的戰機迎戰敵人，三人的戰機均各有不同的裝備，但是他們有着一個共同的目的——便是要好好保衛自己的家園！在古都大阪的上空，三位戰士與敵人展開漫長的戰鬥，敵人武器的精退實非三人始料所及，但是為了人類，只有奮力的迎抗。

遊戲之中，玩者要先選擇其中一部戰機，成為戰士與異世界的侵者抗，當然，POWER UP是必須的，但玩者可以得到的POWER UP就只有POWER UP（P）、MISSLE（M）、HOMMING MISSLE（H）及大彈，這四種ITEM便是玩者在這遊戲之中的唯一支柱，所以一定要好好的珍惜每一種的ITEM。





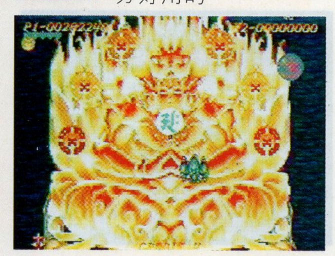
特殊武器（大彈）

在所有射擊遊戲之中，大彈是必然的東西，而在《通天閣》之中亦是一樣，但是《通天閣》之中的大彈卻以神佛的形態出現，這種形態真是一種不錯的構思，亦切合故事的背景。

這種大彈的特色是攻擊的範圍大，可是除了攻擊的範圍大外，攻擊力是比另一種較弱的，



而且維持的時間亦較為短，所以在謀程度上，這種大彈不是十分好用的。



這種可以說是「集束」攻擊用的大彈，因為攻擊的範圍是非常少的，所以如果要打中敵人的話，便一定要「死跟」，否則便會浪費了這麼一個好用的ITEM。



三款完全不同的戰機

CRABER

這一部戰機是遊戲之中唯一一部有擴散攻擊的，所以亦可以說是最好用的，在很多的情下也能夠將玩者從危難之中拯救出來，而且在未POWER UP之前已有2雙砲，是適合初玩者的戰機。

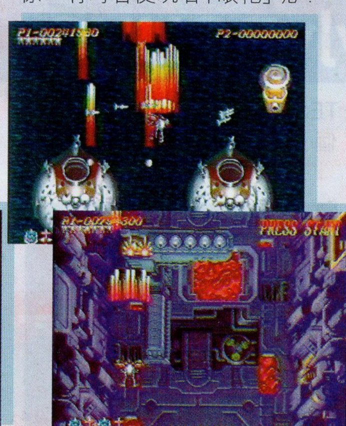
KUIDAOREGGER

這械人形的戰機是遊之中唯一有OPTION的戰機，但是這OPTION也是最「累事」的，因為它的樣子真是十分像敵人的砲火，以會給玩者很大的「壓逼感」，而且由於火力太大的關係，有時會使玩者「眼花」呢！

SHURINPPER

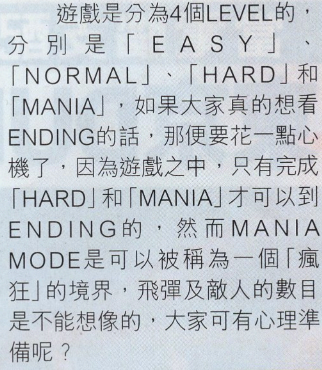
在三部戰機之中，這部是有有完全AUTO的機體，雖然如此，但是在遊戲之中這部戰機的攻擊範圍是最窄的，所以便會疲於奔命，如果玩者的功力不足的話，便會很易成為敵人的祭品，用這戰機前請三思。

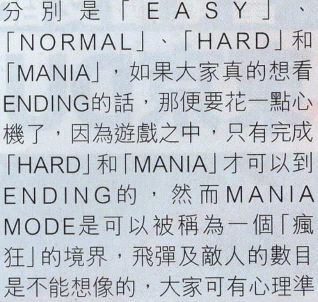




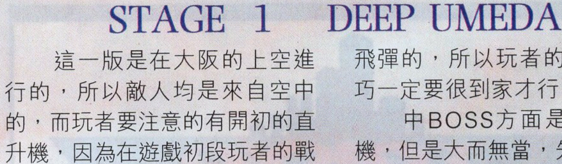


整個《通天閣》的遊戲共有5版，這5版分是「DEEP UMEDA」、「DEEP OSAKA CASTLE」、「DEEP DOUTON BORI」、「DEEP SHITENNOU」及「DEEP TWO TENKAKU」，這些全是大阪的名勝，這些全是受到異世界人入侵的地點，玩者一定要盡力的戰鬥，而遊戲之中，LEVEL是決定了玩者可以得到多少部戰機以及CREDIT的，當然是LEVEL越高，得到的支援便越少。





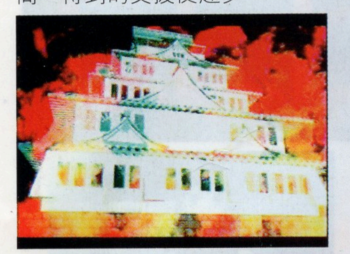
遊戲是分為4個LEVEL的，分別是「EASY」、「NORMAL」、「HARD」和「MANIA」，如果大家真的想看ENDING的話，那便要花一點心機了，因為遊戲之中，只有完成「HARD」和「MANIA」才可以到ENDING的，然而MANIA MODE是可以被稱為一個「瘋狂」的境界，飛彈及敵人的數目是不能想像的，大家可有心理準備呢？



STAGE 1　DEEP UMEDA

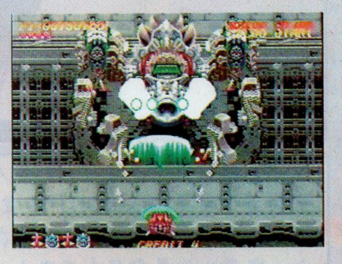
這一版是在大阪的上空進行的，所以敵人均是來自空中的，而玩者要注意的有開初的直升機，因為在遊戲初段玩者的戰機是沒有多大攻擊力的，所以必須小心才可以保着性命。此外，以後出現的戰機也是會放出大量飛彈的，所以玩者的「逃避」技巧一定要很到家才行。

中BOSS方面是一隻大飛機，但是大而無當，先打兩翼，再打中央便可以將之解決；至於BOSS則是近地面的戰機，攻擊方面是比中BOSS處理的，最理想的方法是用大彈。









STAGE 2　DEEP OSAKA CASTLE

這可是名不附實的一版，說是OSAKA CASTLE（大阪城），但是在這版之中，城堡是難得一見的，但敵人方面真的是非常的厲害，比起上一版真是有天淵之別。大部份的敵人會在死亡後放出飛彈作「最後一擊」，玩者一定要多加防。

中BOSS是兩組的戰鬥機，兩組也是以中間的大型戰機為核心，再加上兩側的飛空砲艇作為後援，玩者要小心的不是中間的大戰機，是兩側的砲艇，一不小心，很易會受到「暗算」；至於大BOSS是大型戰船，一般來說這是很易對付的，但要小心最後的大砲和導向飛彈。

STAGE 3　DEEP DOUTON BORI

這是名附其實的市街戰，因為這一戰是在市中心進行的，方面也加入了地面的攻擊部隊。包括有坦克車和地面的砲台，但不難應付的，反而要留心的是天空中的高速火箭，這些又快又會「向上飛」的火箭才是真正的殺手。

中BOSS是可惡的「電視機」，這部電視機除了可以放出不同大小的「三色光」之外，還可以從畫面的兩側伸出一對手來向玩者攻擊，是防不勝防的，而最佳的方法是先發制人——用大彈；大BOSS是「蟲竇」內的人像，先廢掉他的兩手，再打中央便可將他解決，但要小心他的大型LASER。









STAGE 4　DEEP SHITENNOU-TEMPLE

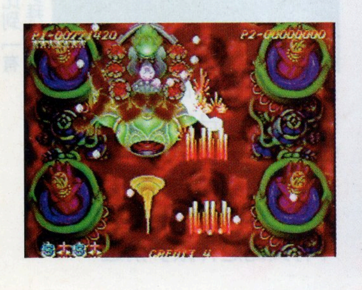
這是遊戲中最短的一版，一開始便要打四隻不甚厲害的東西，但要切記一點，這四隻傢伙是會放彈的，而且不只在「生存」之時，而且在死了之後亦會再一次的放出飛彈，可是敵人身上的錢和ITEM真是很吸引的，玩者一定不能抵抗這種引誘的，小心！

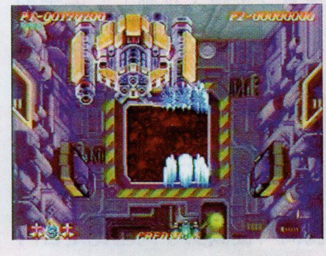
中BOSS是大型戰船一艘，先是要打倒上面的六個砲台及前方的「頭」，之後敵人便會轉用「飛針」及「旋轉彈」來作為武器，THAT IS AN EASY JOB！大BOSS則是戰艇一艘，攻擊方面是十分厲害的，為免夜長夢多，用大彈吧！

STAGE 5　DEEP TWO-TENKAKU

最後一版是要在「通天閣」內進行的，可是敵人的數量比起前四版真是……應該是有三至四倍之多，而且大多是會放出十分多飛彈的戰機及火箭，所以在之前的版之中一定要保存實力，留待這時使出。值得一提的是那種大型的運輸機，身上帶有四支快速火箭，玩者一定要在它未放火箭前將它打倒，否則後無窮。

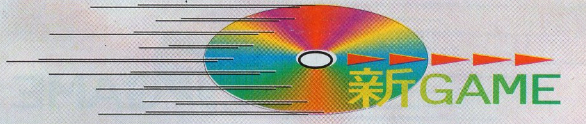
中BOSS是基地之中的戰船一艘，但攻擊方面比較單純是不難應付的，反而大BOSS則是比較處理的，他是大佛像一座，首先他會放出數個大波，基本上是避無可避的，只有用大彈，之後，他又會用小彈來攻擊，再加上他不斷加速的旋轉，玩者很易會被他「撞死」！如用大彈話，五個應可殺死他的。













當電腦支配人類生活時

東京DUNGEON

製造商：角川書店
容量：CD-ROM
售價：6800日圓

PS　AVG　SLG

自開始製作以來，大師級人馬雲集及IMAGE GIRL鈴木亞矢子均是「東京DUNGEON」的宣傳重點，而本刊亦早於創刊第二期中曾作報道，而到了現在，「東京DUNGEON」終已推出，究竟此作屬雷聲大雨點小，還是實力雄厚之作呢？各位看觀且拭目以待吧。

公元2020年，電腦已成為人類日常生活中的一部份，就連上班也可以於電腦模擬的假想現實空間中進行，如無必要大可足不出戶，不過凡事總有例外的，警察還是一種要跑來跑去的職業。一天，刑警基比（前譯家敏）被任命調查一宗意圖謀殺案，受害者鈴木進，被發現於其工作的電腦網絡公司積莫奧的職員專用出入口中遇襲重傷。而在調查中，基比發覺於阿茲特克保險公司早已投下500,000,000日圓的保額，但奇怪地受益人竟不是其唯一的親人鈴木亞矢子，而是一名叫大久保忠夫的人，於是基比便推測案件是一宗因保金而殺人未遂的案件。之後基比便與亞矢子接觸及從電腦中潛入阿茲特克保險公司的假想現實空間，希望能取得一些線索，但是……

奪網王杜里基

從亞矢子的資料中，基比得悉阿茲特克保險公司的假想現實空間為免被盜取資料，故其程式保護系統是異常利害的，所以如要進入阿茲特克保險公司的假想現實空間便要先得到奪網王杜里基的協助才有把握安全而回。而於電腦世界中，基比到達了一個稱為「奪網者天堂」的空間，而在那基比亦遇上了杜里基及得到緊急時用的病毒，此外亦從一個叫「視窗之鷹」的人口中得知一些有用的情報。而在基利正想進入阿茲特克保險公司的假想現實空間時，他竟被一名男子所阻止，原來由於基比於這方面的知識不足夠，故因安全問題而被拒絕進入。於是在房間閒踱中，基比發現有兩台詢查資料用的螢幕，而基比亦從中學到不少有用的資料，之後，在再企圖進入時該名男子已讓基比通過。

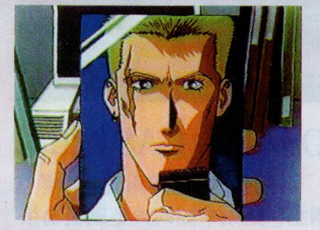


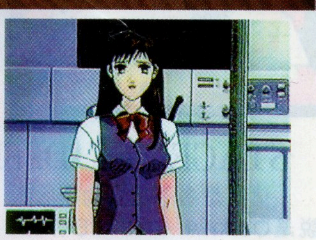
這個便是奪網王杜里基

這名男子竟阻止基比進入空間

視窗之鷹

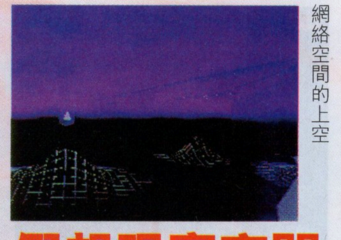
兩側詢查資料用的螢幕



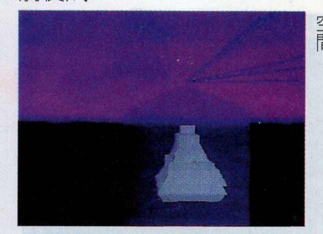


空間飛翔

進入空間後，基比竟身處一個空間的上空，而且更可隨自己的意志飛行。在漆黑的視中，基比看到每個山丘上空也有一個發光的物體，而每個物體也有光束相連着，看來這便是阿茲特克保險公司的網絡了。而在巡察後，基比便進入一個外型像城堡的空間，而進入方法亦很簡單，只需踫撞接觸便成。



網絡空間的上空



進入了一個外型像城堡的空間

假想現實空間

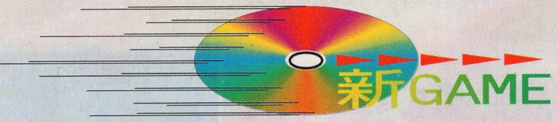
在進入空間後，基比發覺自己已到達了一個像古代都市阿茲特克的假想現實空間，四周共有四座像神殿般的建築物，而於四座神殿的中心便有一個噴水池。在空間中，基比只看到有兩人存在，為求明白，於是基比便上前問個究竟。從一名坐於噴水池前的女性口中，基比得悉上面即前方便是「太陽之神殿」，左面則是「有翼蛇之神殿」、右方是「豹之神殿」而下方便是「月之神殿」，同時，基比亦立刻啟動地圖牢牢記着各神殿的名稱及位置。之後，基比遇到一名步過的男子，於是他便上前詢問。從該男子問基比是否阿茲特克保險公司的新員工，基比已知道自己已成功混入阿茲特克保險公司了，而由於該男子叫基比到「有翼蛇之神殿」參拜，於是好奇的基比便向「有翼蛇之神殿」前進。



坐於噴水池前的女子



此男子會叫基比到「有翼蛇之神殿」參拜



有翼蛇之神殿

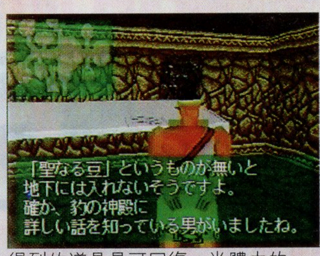
在進入有翼蛇之神殿後，基比看到有一塊石碑在神殿的中心位置，跟便按之前的男子所說上前參拜，之後基比在每次參拜後也會得到一回復體力的道具，於是基比便參拜了共六次之多。隨後，基比在一房間中遇到一人，並從該人口中得悉如要進入此世界的地下便要先持有「聖豆」，至於如想知道有關「聖豆」的確實資料便可找一名於「豹之神殿」中的男子。

豹之神殿

到達豹之神殿後，基比又看到有一石碑在神殿的中心，但他只參拜了一次便算，因為今次沒有任何事情發生，之後便繼續如常的行動——逐間房作地毯式搜查。期間，基比曾遇到一名男子，而該名男子更說原來地下是受到保護程式所封印的，如要進入便要先得到短劍才可。之後，基比便繼續調查，而在一房間中，基比發現到一個被鎖着的貯物櫃，由於沒有鎖匙便唯有放棄。跟着，當基比搜查一間空房時竟看到牆上有一按鈕，而在按下後遠處便傳來一陣聲響，於是基比便立刻跑回剛才有貯物櫃的房中。果然，貯物櫃已能開啟，而且放於櫃中的竟是「聖



呵呵！拜神有嘢派



得到的道具是可回復一半體力的

豆」！

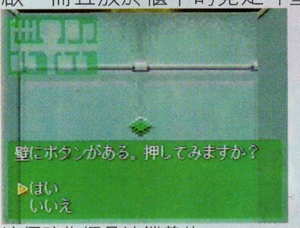
跟着，基比亦如常的繼續搜索，而在一房間中，他又遇到一名男子，而該男子更對基比說要找武器便先要找到這神殿中的「雙頭之蛇」彫刻，而且在找到後必要立刻回去找他。之後，基比便找到雙頭之蛇彫刻，並且得到武器及在找回那名男子後，基比便向「月之神殿」進發。



今次拜神冇嘢派，唔拜！



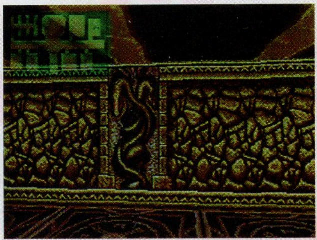
地下是受到保護程式所封印的



這個貯物櫃是被鎖着的

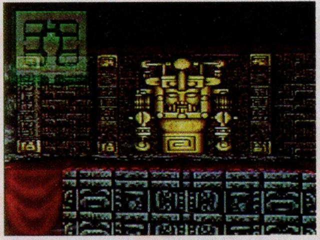


牆上有一按鈕，按吧


櫃中的竟是聖豆

月之神殿

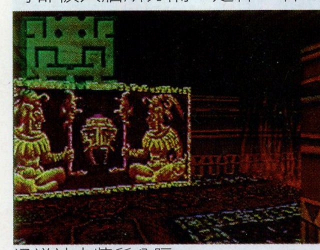
奇怪地，當到達月之神殿時，基比所看到的竟只是一間間的空房。故在一快速的全完搜索後後立刻撤出及步向「太陽之神殿」。


月之神殿

太陽之神殿

於進入「太陽之神殿」後，不一會基比已找到進入地下的通道，當然，門口的守衛亦有警告基比如沒有把握也不要進入通道。而在進入地下後，基比的面前竟是一左右分支的路，但同時卻被火牆所分隔。定神一看，基比似乎已發現到當中的玄機了，因為正面牆壁上的看來並不是普通壁畫這樣簡單，再走近看時，基比發現到牆壁上的原來是一個神像，而且在走近後基比便將聖豆作貢品祭給神像。奇怪的事發生了！在獻過貢品後火牆竟立刻消失，而基比亦立刻火速進行調查。至於從種種跡像看來，似乎基比已到達了一個危險的地域了，不過同時間這亦表示他已找對了地方了。終於在一間房間中，基比竟遇上由保護程式所製造的守衛，而且不由分説便向基比攻擊。

於打鬥過後，基比發覺原來房間是一個神壇，但卻因洋燭沒有燃點而無法參拜，隨後，基比在背後的桌面中找到一枝火柴，於是他便以火柴點起洋燭及參拜。奇怪地在基比參拜後附近的地面竟有一道具，而且更是用以補回所有體力的。此外，基比在牆上亦發現有一吊環，於好奇心的驅使下，他便用力一拉，同時背後傳出一些聲音……

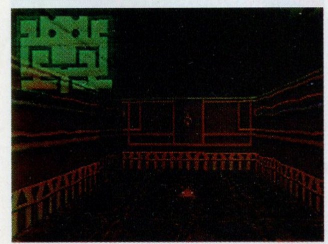

通道被火牆所分隔

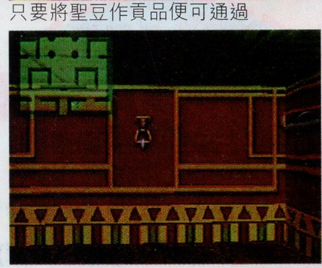


只要將聖豆作貢品便可通過


由保護程式所製造的守衛出現


以火柴點起洋燭及參拜


地面有補回所有體力的道具


有個吊環喎……


我劈！（點解警察會冇槍㗎？）


其實守衛是並不難對付的

緊急追加 秘技工場 特別版



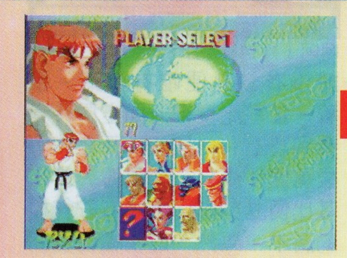
於今期的秘技工場中，本刊已報道出「少年街霸」如何使用豪鬼及司令的使用方法。而當到達製作最後階段時，一位讀者便在這最後一刻提供了「少年街霸」使用豪鬼及火引彈的秘技。至於在測試中，本刊亦同時發現使用司令及三名隱藏人物如何選用1P及2P顏色的秘技。當然，基於本刊有料快報的原則，咱們亦立刻為各位報上這熱辣辣的秘技吧。

遊戲：少年街霸
機種：PLAY STATION

使用豪鬼（2P顏色）

提供：柯銘權

先進入人物選擇畫面，並緊按L2將選人方格撥到「？」一格中





立刻已選用 2P 顏色的豪鬼

使用火引彈（1P顏色）

提供：柯銘權

先進入人物選擇畫面，並緊按L2將選人方格撥到「？」一格中



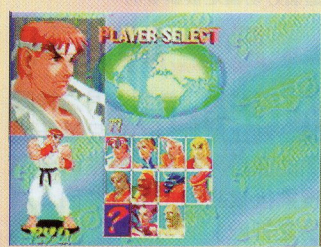
之後仍緊按
L2及順序輸入△
□×○△



立刻已選用 1P 顏色的火引彈

使用司令（2P顏色）

先進入人物選擇畫面，並緊按L2將選人方格撥到「？」一格中



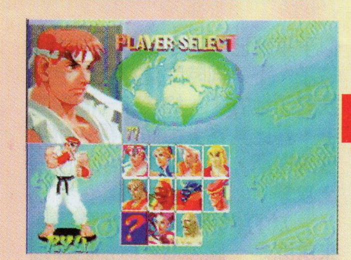
之後仍緊按
L2及順序輸入
←←↓↓←↓↓
×+○



立刻已選用 2P 顏色的令司

使用豪鬼（1P顏色）

先進入人物選擇畫面，並緊按L2將選人方格撥到「？」一格中





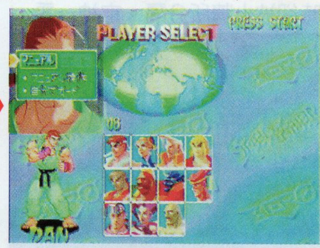
立刻已選用 1P 顏色的豪鬼

使用火引彈（2P顏色）

先進入人物選擇畫面，並緊按L2將選人方格撥到「？」一格中



之後仍緊按
L2 及順序輸入△
○×□△



立刻已選用 2P 顏色的火引彈

使用司令（1P顏色）

先進入人物選擇畫面，並緊按L2將選人方格撥到「？」一格中

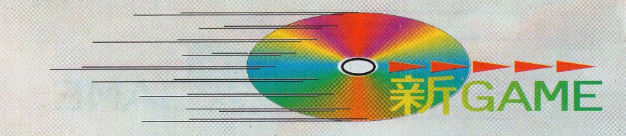


之後仍緊按
L2 及順序輸入
←←↓↓←↓↓
□+△



立刻已選用 1P 顏色的令司

最後一提，雖然今次PS版不能像街機那樣選二對一打司令的模式（最少暫時是這樣），但大家只要能以LV8爆機一局（注意！任何人物都可以），跟着便可在VS模式直接選二對一的模式，以阿隆阿KEN合力對付司令。



FIGHTER VIPERS
必殺技表





人物共通技

爆甲	←→←→←+P+K+G

BAHN



站立拳擊

拳骨	P

站立踢

足蹴	K

中段拳擊

弔般	P+K+G
鋼肘	→→+P
根性肘	←→+P
鐵山靠	←→→+P+K

蹲下拳擊

座拳骨	↓+P
座拳骨	↓+P+K+G

蹲下踢

下足蹴	↓+K

投技

卸金	P+G

DOWN攻擊

特攻	（敵人倒下時）↑+P
對曼足蹴	（敵人倒下時）↓+K
止	（敵人倒下時）↓+P
特攻	（敵人倒下時）↑+P
引導	（敵人倒下時）↓+PP

前衝攻擊

疾走眾賭麗斗	（前衝中）P
疾走膝	（前衝中）K
踏鬼苦	（前衝跳起時）↑+K
滑達鬼苦	（前衝中）↓+K
奪首鐵山	（前衝中）P+K
疾走膝	（前衝中）P+K+G
疾走龍狗留	（前衝中）P+G
疾走膝	（前衝中）P+K+G
疾走龍狗留	（前衝中）P+K
疾走膝	（前衝中）K+G
疾走飛鬼苦	（前衝中）↗+K

RAXEL

站立拳擊

JAB	P
LIGHTINING UPPER	←+P
LIGHT SPIN	PP
JAB HIGH KICK	PK
LIGHT THROUGH	PPP
LUXE · SAD · KILL	PPK

站立踢

HIGH KICK	K
BACK-OFF KICK	→+K
BACK-OFF · DITCH	KK

蹲下踢

LOW SIDE KICK	↓+K
STAND HIGH KICK	（蹲下站起中）↓+K
ROSE VIPANKI COMBO	↘+K↓+K+G

投技

WALL SQUASH	（敵背向牆時）P+G
TAG HAND WALL CRUSH	（自己背向牆時）P+G

DOWN攻擊

FLYING YASK	（敵人倒下時）↑+P
SPEED KICK	（敵人倒下時）↓+K
FLYING TASH	（敵人倒下時）↑+P
GRAVE BOST	（敵人倒下時）↓↓+P

前衝攻擊

RUNNING STRAIGHT	（前衝中）P
RUNNING KNEE	（前衝中）K
RUNNING SUMMER SALT	（前衝中跳起）↖+K
HOP SPIN KICK	（前衝中跳起）↑+K
SLIDING KICK	（前衝中）↓+K
RUNNING STRAIGHT	（前衝中）P+K
RUNNING KNEE	（前衝中）P+K+G
RUNNING TACKLE	（前衝中）P+G
RUNNING KNEE	（前衝中）K+G
RUNNING JUMP KICK	（前衝中跳起）↗+K

中段拳擊

UPPER	↘+P
DOUBLE UPPER	↘+PP
ELBOW CUT	→+P
KNUCKLE CLAW KICK	→+PK
KNUCKLE BLACK CLAW	→+PP

中段踢

MIDDLE KICK	↘+K
KICK AWAKE	→+K

蹲下拳擊

SIT JAB	↓+P
SIT JAB	↓+P+G
LOW PUNCH	↓+P+K+G



PICKY

站立拳擊

VODER PUNCH P

DOUBLE VODER PUNCH PP

PUNCH COINPK

ONE TWO COIN PPK

站立踢

HOPPING KNEE K+G

KNEE & HIGH SPIN KK

中段拳擊

UPPER ↘+P

中段踢

STANDING KNEE K

MIDDLE SPIN KICK ↘+K

ROCKET MISSILE （背向牆時）↙+K

STEP KNEE →+K

TOE KICK ↓+K

TOE & HIGH KICK ↓+KK

蹲下拳擊

BLOCK UPPER ←+P

LOW PUNCH ↓+P+G

LOW PUNCH ↓+P+K+G

LOW PUNCH ↓+P

LOW PUNCH TAIL KICK ↓+PK

蹲下攻擊

TAIL KICK ↓+K

投技

WALL RUSH （敵背向牆）P+G

TAG HAND WALL RUSH （自己背向牆時）P+C

DEAD END DOUBLE KNEE （背向敵牆）←→+K

DOWN攻擊

FLYING DOLPHIN ATTACK （敵人倒下時）↑+P

MAUL BASH （敵人倒下時）↓+P

FOOT STAMP （敵人倒下時）↓+K

DOUBLE STAMP （敵人倒下時）↓+KK

FLYING DOLPHIN （敵人倒下時）↑+P

前衝攻擊

RUNNING BOARD SLAP （前衝中）P

RUNNING KNEE （前衝中）K

SLIDING KICK （前衝中）·↓+K

FLIB KICK （前衝中SLIDING KICK後／敵背後）K

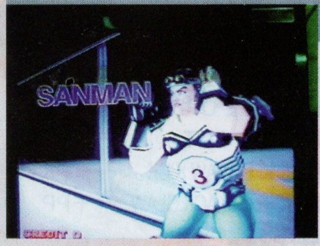
FLIB KICK （前衝中SLIDING KICK後／敵背後）↓+K

RUNNING BOARD SLAP （前衝中）P+K

RUNNING BOARD SLAP （前衝中）P+G

FLIB KICK （前衝後／敵背後）K

FLIB KICK （前衝後／敵背後）↓+K



SANMAN

站立拳擊

SANMAN PUNCH P

ONE TWO PUNCH PP

SANMAN PUNCH KICK PK

ONE TWO PEACH PPK



站立踢

SANMAN KICK K

SANMAN KICK K+G

中段拳擊

DOUBLE UPPER PEACH ↘+PPK

JACKKNIFE THROW ↘+P+G

IGNITION PUNCH→+P

中段踢

MIDDLE SANMAN KICK ↘+K

蹲下拳擊

LOW PUNCH ↓+P

LOW PUNCH ↓P+G

蹲下踢

LOW SANMAN KICK ↓+K

投技

SPARK SCRATCH （背向敵壁時）P+G

TAG HAND WALL CRUSH （背向敵壁）P+G

POWER HUNTING （接近牆壁）↓P+G

DOWN攻擊

PEACH BURGER （敵人倒下時）↑+P

MEGATON STAMP （敵人倒下時）↓+K

PEACH BURGER （敵人倒下時）↑+P

前衝攻擊

SANMAN ATTACK （前衝中）P

RUNNING PEACH BOMBER （前衝中）K

HOP SPIN KICK （前衝中跳起）↑+K

SLIDING KICK （前衝中）↓+K

SANMAN ATTACK （前衝中）P+K

RUNNING PEACH BOMBER （前衝中）P+K+G

SANMAN ATTACK （前衝中）P+G

RUNNING PEACH BOMBER （前衝中）K+G

RUNNING JUMP KICK （前衝中跳起）↗+K

JANE

站立拳擊

CLAP KUNCKLE P

DOUBLE CLAP PP

KNUCKLE HIGH KICK PK

COMBO SWITCH UPPER PKP

DOUBLE CLAP RUSH KICK PPK

站立踢

SMART KICK K

中段拳技

TOSS UPPER ↘+P

DOWN SMASH →+PP

RISING UPPER （蹲下中）↘+P

中段踢

MIDDLE SPIN KICK ↘+K

CUT KNEE →+K

LOW SPIN KICK （蹲下中）↓+K

KNEE LAUNCHER ↓→+K

蹲下拳擊

LOW KNUCKLE ↓+P+G

LOW KNUCKLE ↓+P+K+G

LOW KNUCKLE ↓+P

LOW KNUCKLE SPIN ↓+PK

蹲下踢

LOW SPIN KICK ↓+K+G

LOW SPIN KICK ↓+K

投技

WALL SCRATCH （背向牆壁）P+G

CLINCH KNEE K+G

WALL STRIKE KNEE （敵人背向牆壁）K+G

DOWN 攻擊

KNUCKLE DIVE （敵人倒下時）↑+P

KNUCKLE BAT （敵人倒下時）↓+P

SPEED KICK （敵人倒下時）↓+K

KNUCKLE DIVE （敵人倒下時）↑+P

前衝攻擊

RUNNING KNUCKLE （前衝中）P

RUNNING KNEE （前衝中）K

HOP SPIN KICK （前衝中跳起）↑+K

SLIDING KICK （前衝中）↓+K

RUNNING KNUCKLE （前衝中）P+K

RUNNING KNEE （前衝中）P+K+G

RUNNING TACKLE （前衝中）P+G

RUNNING KNEE （前衝中）K+G

RUNNING JUMP KICK （前衝中）↗+K

TOKIO

站立拳擊

JUSTICE JAB P
OPEN CHEST PP
OPEN SPIN PK
OPEN ROLL PPK

站立踢

ROLL KICK K
CATAPULT KICK →+K+G
SPIN OF KICK K+G
SPIN OF SUN RISE K+GK
REACTOR KP
COMBO KPK

中段拳擊

OPEN UPPER ↘+P
OPEN ELBON →+P
ELBOW BLON →+PP
OPEN UPPER ↘+P

中段踢

MIDDLE KICK ↘+K
CLUTCH STEP ↘+KK
SNAP KICK →+K
LOW KICK (蹲下中) ↓+K

蹲下拳擊

SIT JAB ↓+P
SIT JAB ↓+P+G
SIT JAB ↓+P+K+G

蹲下踢

LOW KICK ↓+K
LOW SPIN ↓+K+G
LOW SPIN PUNCH ↓+K+GP

投技

SNAP STALL ←+P+G
BACK WALL RUSH (接近牆壁) P+G
TAG HAND WALL CRUSH (背向牆時) P+G

DOWN攻擊

EAGLE LANDING (敵人倒下時) P
SPEED KICK (敵人倒下時) ↓+K
EAGLE LANDING (敵人倒下時) ↑+P

RUNNING STRAIGHT (前衝中) P
FIRE DARTS (前衝中) K
RUNNING TRICKS (前衝中跳起) ↖+K
HOP SPIN KICK (前衝中跳起) ↑+K
SLIDING KICK (前衝中) ↓+K
RUNNING STRAIGHT (前衝中) P+K
FIRE DARTS (前衝中) P+K+G
RUNNING TACKLE (前衝中) P+G
FIRE DARTS (前衝中) K+G
RUNNING JUMP KICK (前衝中跳起) ↗+K

GRACE

站立拳擊

SINGLE BEAT P
DUAL BEAT PP
BEAT HIGH KICK PK
BEAT TURN LEG PKK
TRIPLE BEAT PPP
BEAT BLOCK BUSTER PPK
QUAT BEAT PPPP

站立踢

ICE LEG K
CROSS KICK K+G
LEG BEAT KP
TURN LEG KK

中段拳擊

BLOCK SLAP ←+P
BLACK ICE P+K

中段踢

CAMEL KICK ↘+K
CAMEL SPIN ↘+KK
LONG AXIS →+K+G
LONG AXIS TURN →+K+GK

蹲下拳擊

SIT BEAT ↓+P+G
SIT BEAT ↓+P+K+G

前衝攻擊

SIT BEAT ↓+P
SIT BEAT SPIN K

蹲下踢

SIT CAMEL ↓+K
SIT SPIN 2 ↓+K+GK
SIT SPIN 3 ↓+K+GKK
SIT SPIN 4 ↓+K+GKKK
SIT SPIN 5 ↓+K+GKKKK

投技

SCRATCH HEART (敵人背向牆壁) P+G
WALL THROW P+G

DOWN攻擊

SMART DIVE (敵人倒下時) ↑+P
SPEED KICK (敵人倒下時) ↓+K
SMART DIVE (敵人倒下時) ↑+P

衝前攻擊

RUNNING BEAT (前衝中) P
DUSH BLADE (前衝中) K
SUMMER SALT KICK (前衝中跳起) ↖+K
SILDING KICK (前衝中) ↓+K
RUNNING BEAT (前衝中) P+K
RUNNING TACKLE (前衝中) P+G
DUSH COIN (前衝中) K+G
RUNNING JUMP KICK (前衝中) ↗+K

CANDY

點立拳擊

CAT SNAP P
BLOCK SLAP ←+P
BLOCK SLAP →+P
CAT BAT PP
SNAP HIGH KICK PK
WALL SAP (接近牆壁) PPP

站立踢

HIGH KICK K

中段拳擊

CAT UPPER ↘+P
CANDY SWING →+P
CAT UPPER (蹲下中) ↘+P
CANDY ONE TWO →+PP

中段踢

CAT TYR ↓+K
PEACH ATTACK P+K+G

蹲下拳擊

LOW SNAP ↓+P+G
LOW SNAP ↓+P+K+G
唏 (敵人倒下時) ↓+P
唏唏 (敵人倒下時) ↓+PP
唏唏唏 (敵人倒下時) ↓+PPP
唏唏唏唏 (敵人倒下時) ↓+PPPP
唏唏唏唏唏 (敵人倒下時) ↓+PPPPP
LOW SNAP ↓+P
LOW PUNCH LOW KICK ↓+PK

蹲下踢

LOW KICK ↓+K
DOUBLE LOW KICK ↓+KK

投技

BACK WALL THROW ←+P+G
FORK THROUGH ↓+P+K+G
BACK WALL RUSH (敵背外牆壁時) P+G
TAG HAND WALL CRUSH (背外牆壁) P+G
PEARL DING HOOS (跳起) ↗+P

DOWN攻擊

SPIN RUNNING (敵人倒下時) ↑+P
SPEED KICK (敵人倒下時) ↓+K
SPIN RUNNING (敵人倒下時) ↑+P

前衝攻擊

RUNNING STRAIGHT (前衝中) P
RUNNING KNEE (前衝中) K
RUNNING CAT SUMMER (前衝中跳起) ↖+K
HOP SPIN KICK (前衝中跳起) ↑+K
SLIDING KICK (前衝中) ↓+K
RUNNING STRAIGHT (前衝中) P+K
RUNNING PEACH ATTACK (前衝中) P+K+G
RUNNING TACKLE (前衝中) P+G
RUNNING KNEE (前衝中) K+G

KILEAK, THE BLOOD 2
REASON IN MADNESS

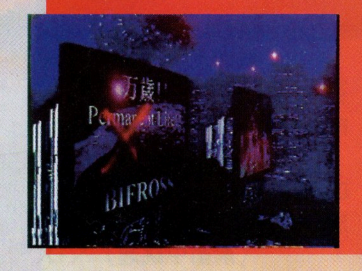
KILEAK, THE BLOOD 2
Reason in Madness

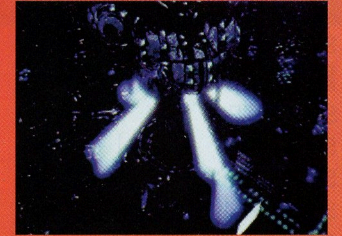
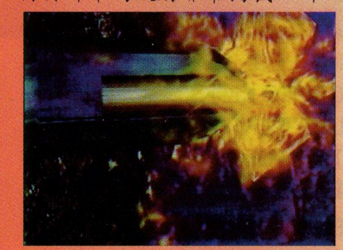
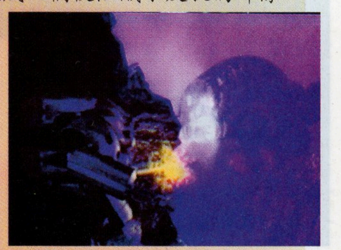
製造商：SONY MUSIC ENTERTAINMENT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM



27年後的南美洲

本篇的故事是在上集的27年之後的美洲發生，由於「基加利」病毒在世界各地蔓延開去，所以人類便在地底下60M建做了一個地下都市。由於都市的政府非常獨裁，所以便成人們便組織了反抗的部隊。

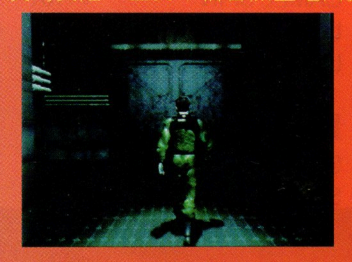
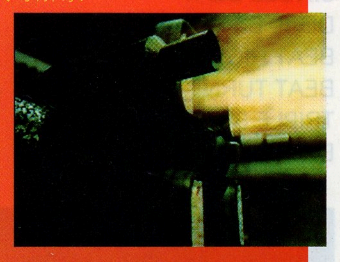


為了拯救愛侶，誓要殺上地面

由於主角正男的女友感染了「基加利」病毒，正陷於昏迷狀態，而能夠醫治這種病毒則只有一種花——拉菲利士花。為了女友的安危，正男不惜冒險上地面找尋解藥。

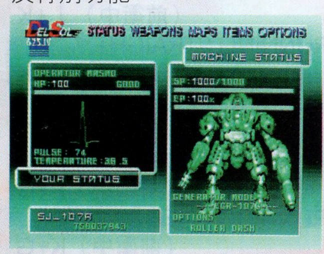


資料畫面顯示

自己與機械的狀態

能夠清楚地表示出本身的狀態和機械的狀態，受傷程度及特別功能。



自動地圖描繪系統

行過的路會由藍色變成綠色，方便記認，除此之外更有座標顯示及指南針。



STATUS WEAPONS MAPS ITEMS OPTIONS
MISSILES
MACHINE GUN
LASER

武器畫面

MISSILES

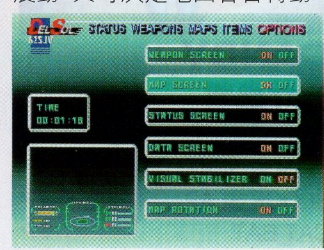
一共有6種飛彈，但開始時就只得一種導彈，只有40發，慳！

MACHINE GUN

有限彈數的實彈，可以在中途補充。

OPTIONS

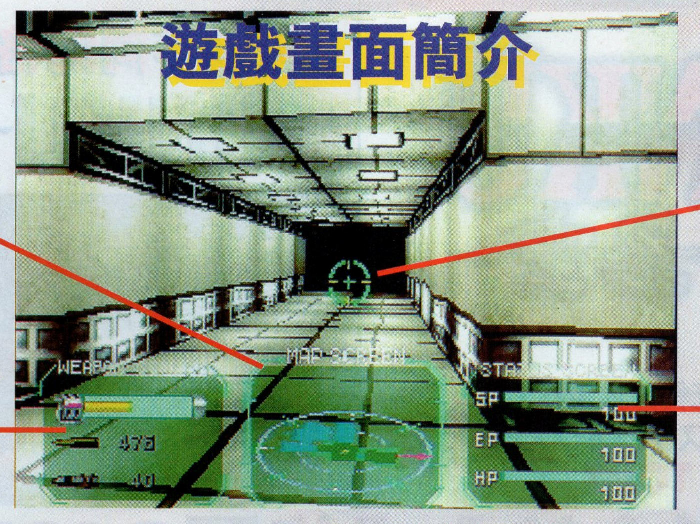
可以將武器、地圖、狀態及資料畫面刪除，另外更可令平時步行的畫面穩定下來，不再震動，又可決定地圖會否轉動。



LASER

會自動補充的光能武器，但只限於能量條的第一層，第二層是不會回復的。

遊戲畫面簡介



地圖顯示，行過的會變成綠色，亦會自行轉動

武器的瞄準座標

武器的剩餘彈量計，應該經常留意

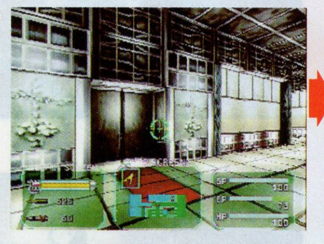
狀態值，除了裝甲和體力外，更有電力是用於衝刺的。

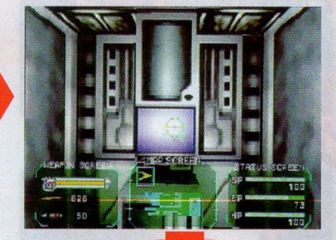
操作說明

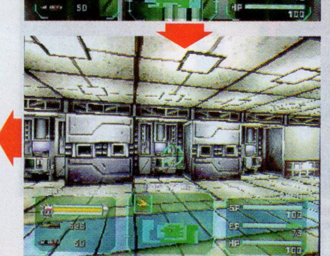
×掣	按着推前推後就是衝刺，左右就是原地迴轉		
□掣	攻擊		
○掣	開門和開機關	L1	向左橫移
△掣	選武器用	R1+L1	向上望
R1	向右橫移	R2+L1	向下望

開有顏色的門

在情報中心的1/F內，會有些有顏色的門，都是給鎖着的，但只要走到有間有紅地氈的房內，將內裏的3個機關校至全部藍色，那麼藍色的房便會自動打開。



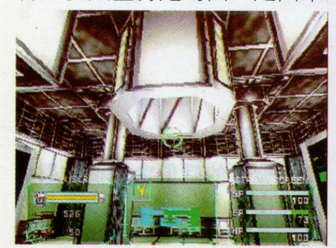


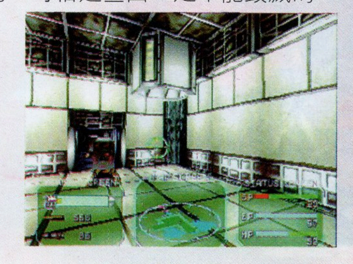




敵人的巢穴

和上集不同，今次的敵人會不停出現，是打不完的。而敵人都是從人些特定的出口走出來的，可惜這些出口是不能毀滅的。





遊戲須知

地上執到寶

在消滅敵人後，通常都會有補給品留下，只要行過去便可拿取；但如果滿了便不能拿走的，而會靜靜地放在地上，不會消失。





小心敵人

警車——會在半空中飛行，若給它發現便會追着你不放，攻擊力不大。



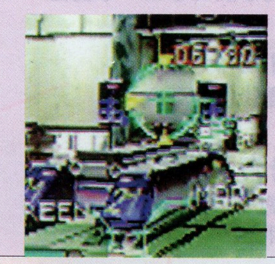
監察系統——若給這攝錄機發現便會發出警報和畫面變紅，這時所有敵人都會向你攻擊，只有消滅它才可以回復原狀。



追蹤自爆系統——一個垃圾桶般的自爆裝置，通常都會神不知、鬼不覺地在你背後出現。



情報中心 1/F 的 BOSS——會放出導彈攻擊你，消滅它後便可取得關鍵的藍色咭。





與別不同的格鬥漫畫GAME
NINKU—忍空—

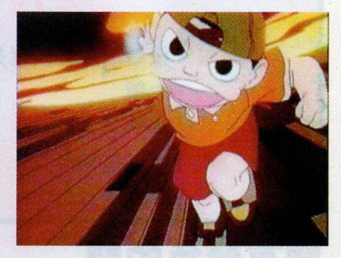
製造商：TOMY
發售日：發售中
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

PS　FIG　2P.　MEM. CARD

指令輸入式格鬥GAME



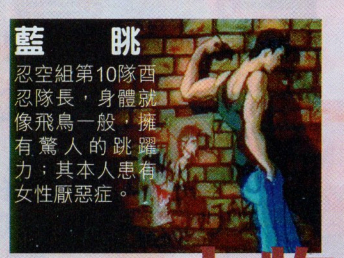
《NINKU—忍空—》是一個要輸入指令的格鬥遊戲，其形式就和SFC版的《幽遊白書》一樣(當然羅，大家都是出自TOMY的手筆)，主要是鬥快輸入指令擊對方，對一些不太善於用控制桿出招但又喜歡玩格鬥GAME的朋友來說，這種玩法實在很有吸引力。另外，由於在格鬥時會用動畫表示，所以各人的招式都十分華麗，而在過場時更有大量動畫插入，不但令到全GAME都充滿了生氣，並且能充份滿足到《NINKU-忍空-》的擁躉們。



人物介紹



風　助
忍空組第一隊及子忍隊長，擁有絕大的力量及一顆溫柔的心，可以自由的操控風之力。



藍　眺
忍空組第10隊酉忍隊長，身體就像飛鳥一般，擁有驚人的跳躍力；其本人患有女性厭惡症。



橙　次
忍空組第陸隊長，非常喜歡飛機，若有爭拗便很難制止他。必殺技是將手變成蛇攻擊。



破沙羅上校
帝國3大軍師的其中一人，本來是忍空組第7隊的午忍隊長，但後來卻背叛了。可以利用冰柱作武器。



麒　麟
破沙羅上校直屬的精鋭隊「忍空狼」的狼主，其真正身份本是藍兆的酉隊之副隊長。

亞之拿達
帝國軍3大軍師的其中一人，是個充滿作戰經驗的軍人。善於使用雷之力，絕招是「雷鳴拳」。



美姬娜上校
帝國3大軍師中的唯一女性，擁有鄰國的王族血統。她是可以利用眼神將對手迷惑。



里穗子
橙次可愛的妹妹，精於駕駛機械，開始進入思春期，似乎對藍兆有意思。

戰鬥畫面解說

1P操作的角色
會因情況而改變表情

指令輸入的符號
和方向掣及△○□×掣對應

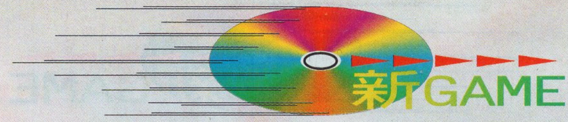
體力BAR
被扣盡後便會死亡。

形勢表示器
紅色對1P有利，而藍色則對2P有利。



2P或電腦操作的角色
會因情況而改變表情

疲勞計
若太疲勞的話便會影響攻擊力的命中率。







PICTURE MOTION BATTLE

各種必殺技

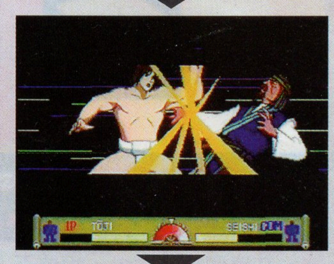
《忍空》的戰鬥系統是以全動畫的方式表示，而攻擊方法則是按下畫面所表示的攻擊指令，然後就可選擇用普通拳腳或是用必殺技作攻擊。當不斷擊中敵人，形勢便會對己方有利，然後便可使出奧義必殺技；只要維持這個優勢，跟着便可出亂舞必殺技，將敵人徹底打敗。

防守技和驚嚇技

在防守時應盡快按下守備指令，否則便避不了；而最好的防守方法則是變成一條木柱騙過對方。

驚嚇技則是在對方面前施展一些古怪的招式，將他嚇個半死，暈得一陣陣；假若在這時使用奧義必殺技或亂舞必殺技，對方肯定被你打個半死。



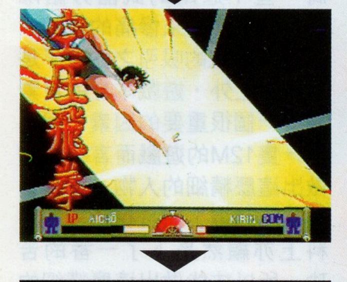


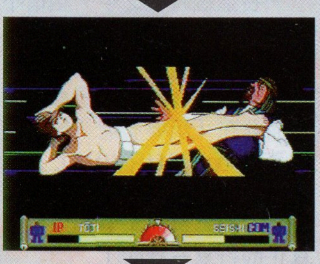
◆中招啦！



◆點解變咗舊木嘅？







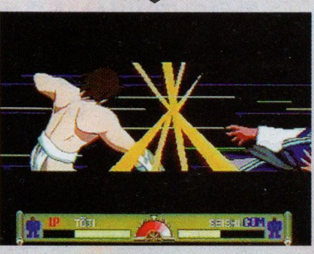
◆整個屁你嘆吓啦！



◆嘩！臭得你個衰仔吖……



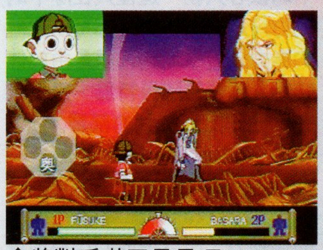




驚嚇技加奧義必殺技示範



◆先用驚嚇技，看舌



◆將對手嚇至暈暈吓



◆再出奧義必殺技—空子旋



◆看，照單全收了

遊戲以外

除了上述緊張刺激的遊戲內容外，《忍空》更收錄了大量動畫、資料和名場面圖片集，喜歡《忍空》的朋友們一定不容錯過。





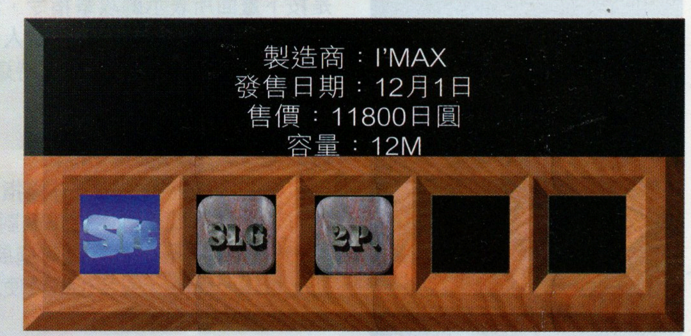






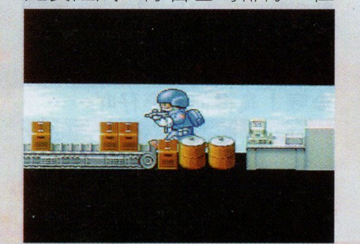
BALL BULLET GUN

~SURVIVAL GAME SIMULATION~

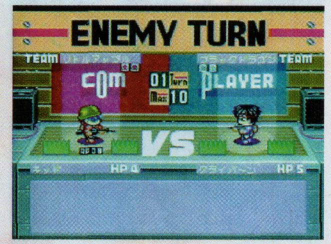


在這個時代之中，相信不少的朋友也有玩過「SURVIVAL」這種玩意，然而，當中又有多少人是真正的玩而非在「玩耍」呢？如果是真正的玩「SURVIVAL」的話，便一定會講究當中的各個要節，而且玩起來更加是好像真正的行軍一樣呢！

說到SURVIVAL這種活動，便一定要介紹一下近日推出的一個SLG遊戲《B.B.GUN～SURVIVAL GAME SIMULATION》不可，因為這遊戲是近乎100%的將SURVIVAL GAME的真義在遊戲機之上演釋出來。在玩SURVIVAL GAME之前，首先是要組成一隊自己的部隊，但



是玩者必須記着一點，在自己的隊中只可以有6位的隊員，所以在組隊的同時要仔細的想清楚自己隊中是以那一種的隊員為核心，而且在鎗械的選擇上亦一定要非常的小心，如果



將一些不適用的武器分給隊員，一定會招來慘痛的教訓。

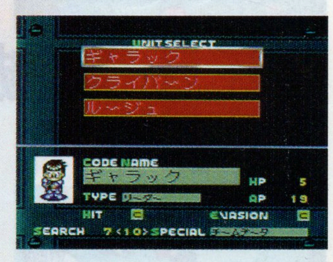
這遊戲的吸引之處除了是其真感之外，遊戲本身的質素亦是一個很重要的因素，因為以一隻12M的遊戲而言，能夠做出這麼精細的人物，實在是非常的難得，而且在鎗械的資料上亦顯然是下了一番的苦功，所以才能做出這麼精細的設定，所以不論大家是不是SURVIVAL迷，這遊戲也是一個不異之選。

五種不同的人物

在一隊小隊之中，每個人也有自己的職責，能夠做到這點的，便可以成為一隊成功的隊伍，所以在遊戲之中，隊中的8人是有着不同的人材才可以得到好成績的，而一般的編隊之中，隊員大致可以分為5種不同的類型，這5種類型的隊員均負責不同的工作，以使整隊人能夠真正的連成一體，發揮出真正的威力。以下便是一隊之中不同職務的分類：

LEADER（隊長）

看這名字已知這是一隊之中的核心人物，這種人在隊中的能力只是一般，但是亦可以說他的能力是最平均的。但是由於他能夠看到每位隊員特點，這可以有助他作出最有利的部署。

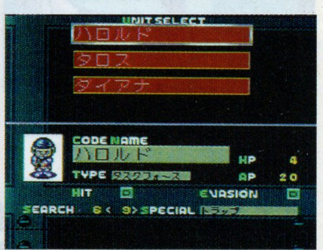


ATTACK（攻擊兵）

這是一種專門負責攻擊的兵種，所以一般而言這種人物是要放在隊的核心位置，但是這種兵也有其致命弱點，便是其防禦力亦是全隊之中最低的，所以不要將他們放在太前的地方。

TASK FORCE（高機動兵）

這種兵的特色是擁有很高的移動力，所以用他們作為前鋒部隊是最好不過的了。可是由於他們的攻擊是比較弱的，而且迴避力亦不太理想，所以最好還是利用他們所擅長的陷阱了！



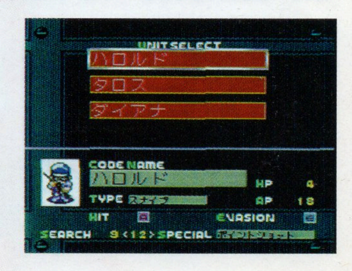
DEFENCE（防衛兵）

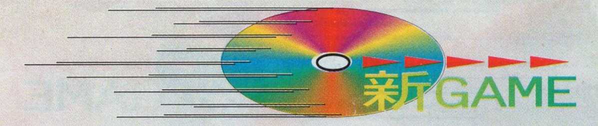
有好的進攻擊也要有適當的防守才可以保着整隊人的安全，所以這種偏重於防守的兵種是必須的，缺少了這種兵的話，就算有着多大的攻擊能也必定會倒下來的，記着，攻守一定要平均。



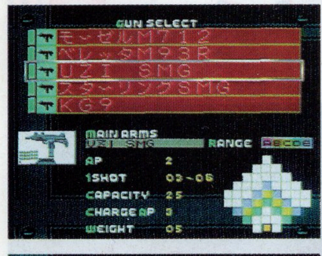
SNIPER（狙擊兵）

這種兵是隊中的神鎗手，大家也可以稱這種兵種為「冷鎗手」，因為他們的鎗法超群，而且是百步穿楊，除此之外，他們更是索敵的能手，有了他們之助，敵人便無所循形。





人・鎗配合的奥秘




在一場戰事之中，成敗得失全在於在大戰之前的準備功夫，首先，是要計算一下自己的力量，而且要在自隊的配備上下一些苦功，而最重要的便是重量的控制，能夠在一定的重量之下得到最大的攻擊能力，這已是成功的一半。

如何才能做到這點呢？其實是非常簡單的，大家有否發覺到在鎗械選擇之中有多個項目的，他們分別是：「AP」、「1 SHOT」、「CAPACITY」、「CHARGE AP」和「WEIGHT」。首先是「AP」，是每支鎗發射時所須的AP（行動力）；而「1 SHOT」則是指這支鎗每次可以發射出多少枚子彈，其中有一是有（）的，這是散彈鎗一發之中有多少枚彈頭；「CAPACITY」便是一支鎗每個彈匣的藏彈數；而「CHARGE AP」便是在一次更換彈匣時所須的AP；最後的一項「WEIGHT」是代表鎗械的重量，其實這項是多餘的，因為以上「AP」的數值便是由此數值的變化所演變出來的。




EASY之中的8個不同場地

MISSION 1

在這場戰事之中。玩者要對付的敵人只有2人，然而己方亦只有2人，所以不要輕敵，最重要的是2人不要分散，以背對背的形式前進，這樣便可以將自方身旁所有的敵人找出，亦可以避免不必要的損傷。

MISSION 2

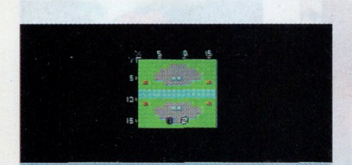
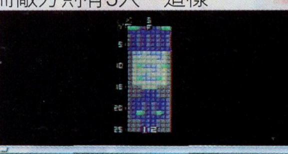
這可以說是一場「登陸戰」，玩者要在走廊中走到目的地，所以大可以使用典形的「誘敵」戰略，以1人前往將所有的敵人引開，使自軍的成員能夠成功的突圍而出，到達目的地，但是在這戰之中，己方只有2人，而敵方則有3人，這樣……

MISSION 3

迷宮向來是最考大家的圖版，這個亦不例外，在迷宮之中，玩者的小隊要找到敵方小隊的「罐」，打中方算勝利，所以在這種戰事之中，玩者根本不用將所有的敵人打倒，只要將敵人的軍力牽制着，只要做到這點，這場仗便一定可以得到勝利。

MISSION 4

這次是自軍首次的「全滅戰」，所謂的全滅戰是指玩者一定要將所有的敵兵消滅才算勝利，這亦表示，敵方同樣要這樣才可以得到勝利，既然是這樣，玩者可以用陀烏戰術，先將敵人一氣的引過來，然後一氣的消滅，這樣便可以一了百了，免留後患。



MISSION 5

究竟甚麼叫「困獸鬥」，當玩過這版之後便可明白了，因為這版是在一個孤島上進行，玩者要以5人之力對抗6名的敵人，而且這一戰的目的是要打中敵人的「罐」，所以亦不用和敵人硬碰，只要放出「清兵」（勇字當頭），便可以殺敵人一個措手不及。

MISSION 6

這又是一場「全滅戰」，亦表示玩者再沒有選擇的餘地，唯有拼死的一戰，但是敵人的戰略方面已是比較成熟，例如敵人已開始在戰場之上安放陷阱，好讓玩者可以好好的享受。所以玩者不妨以牙還牙。這6人對6人的戰鬥可說是對玩者行兵調將的考驗。

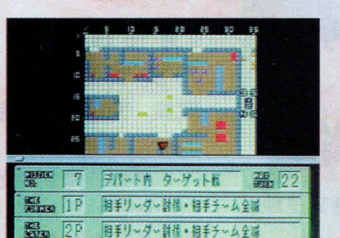
MISSION 7

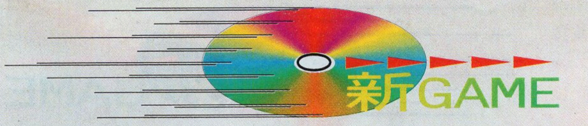
想不到百貨公司也可以變成戰鬥的場地，這次便是在百貨公司之內進行，有行百貨公司的人也十分清楚，在百貨公司之中，就有如在一個迷宮之內一樣，所以必須小心的認路，否則會出現一定的問題。而且這亦是「TARGET戰」即是説玩者只要打中指定的目標便算勝利。

MISSION 8

這可以算是最緊張的一戰，因為這次是要將人質從敵人手中拯救過來，固此玩者的目標是要救人而不是殺人，所以在編隊之時要特別小心，因為玩者要以人質的生命放在第一位，而且在任務進行之中，不要作無謂的攻擊，必須採取「牽制攻擊」，一面擾亂敵人，另一方面則乘時救走人質。



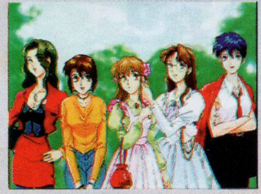






這算是大人版《心跳回憶》吧……



新井、加藤、志村……這些大家熟悉的名字，相信很多育成遊戲迷一定一聽就記起她們是來自《卒業》的人物，這群活潑女孩子得到各位「恩師」的教導後，現在都長大成人，到了談婚論嫁的年齡了。現在，大家可以在《結婚》這個遊戲中，向遊戲五位女孩子展開追求，跟她結成佳偶。

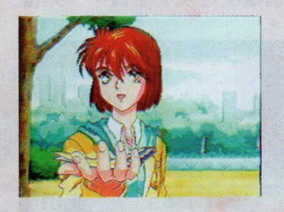


故事開始時，你在機緣巧合之下認識了五個女孩子／男孩子，後來，你發現她／他們的資料都在婚姻介紹所的對象資料中出現，於是你便一一去跟她們約會，了解她們，選擇合適的對象。



遊戲的玩法跟 PS 的《心跳回憶》差不多，大家先要安排每日的工作日程，和安排跟各女孩子約會。等對方對你的好感提升到一定程度後便可以向對方求婚（或接受對方的求婚）。











各有所好

遊戲除了有以女孩子為對象的《卒業》人物外，還有五位將會在電腦遊戲中登場的男性版《卒業M》中出場的男孩子。當你在遊戲開始設定玩者性別時選上不同的性別時，對象的性別也會同時改變。

新井聖美



12 月 3 日出生
25 歲 人馬座
職業：自由採訪記者

學生時代已是不良少女的她為人很率直，但不太喜歡小孩子，似乎是因為家庭背景的關係吧。

加藤美夏



7 月 23 日出生
25 歲 獅子座
職業：高級體育會的體育教練

運動至上的她對你的體調要求很高，所以不可放鬆到體育會操練。她的問題，應該是她爸爸希望女婿繼承他的拉麵店。

中本靜

9 月 18 日出生
25 歲 處女座
職業：在寵物醫院當獸醫

體弱的她對你的每一次約會都非常認真，她喜歡到清靜的地方去，學好英語是必須的。

志村麻美



1 月 4 日出生
25 歲 山羊座
職業：家務助理

憑着可愛面孔很受人歡迎的志村最初的約會都只會逗留很少時間。她希望丈夫對自己一心一意，為了多享受二人一起的時光，志村不希望那麼快生孩子。

高城麗子



10 月 3 日出生
25 歲 天秤座
職業:上市公司社長的秘書

第一次跟高城約會時，你便會因為遲到而被她大罵一頓，這充分表現她的大小姐本色。大家還是儲多些錢來取個船主牌和機師牌，還要學好英文啊。



新井透吾

11月27z日出生
25歲 人馬座
職業：大規模汽車公司的試車員



加藤勇祐

8月1日出生
25歲 獅子座
職業：電視新聞部攝影師



志村未希磨呂

10月12日出生
25歲 天秤座
職業：大型玩具廠玩具生產策劃員



高城紫門

2月5日出生
25歲 水瓶座
職業：畫則師



中本翔

7月9日出生
25歲 巨蟹座
職業：系統工程師

你是個怎樣的人？

遊戲開始的時候，你需要對自己所飾演的人物作各方面的設定，這些設定都會影響那人物在遊戲中的特性的。

性別

這其實是選擇追求對象性別的選擇，選擇男性的話對象便會是女性。



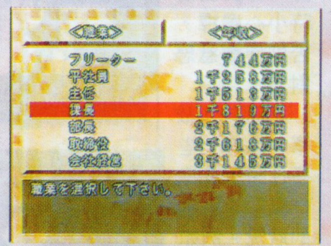
出生日期及血型

這裏可輸入1987年以前的日期，這是因為87年或以後出生的人只得17歲，還未可以結婚嘛。另外，年齡也跟收入成正比，年紀愈大，同一職位的收入也較多，不過，開始時的體調就很低。不過，這可以藉着增加飲食項的預算和到體育會鍛煉而得以改善。

事實上，即使你設定一個1900年1月1日出生的95歲老人，雖然一開始時的體調非常差，但只要你花上一星期的所有時間到體育會去健身，以後每日也保持到體育會去，那體調便很快升到年青人的水平，而那人即使只當個課長，收入也足以非常從容的追求理想的對象。

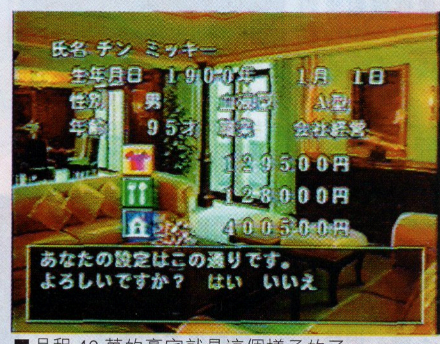
職位與收入

這當然是影入的主要因素了，收入會隨年齡而改變。第一項是FREELANCER自由業者。注意的是這裏所顯示的是一年收入，再扣除衣食住的雜項消費，一個月可沒有那麼多錢哩。



衣食住消費的分配

設定遊戲開始時那個月的衣食住消費。對於高城麗子這類注重衣着的人來說，衣着的消費是不可慳的。加藤美夏就要增加食項的消費，以維持身體狀況良好。住屋的消費會反映在設定完結時所顯示的照片中。



■月租40萬的豪宅就是這個樣子的了。

隨身設備

手提電話

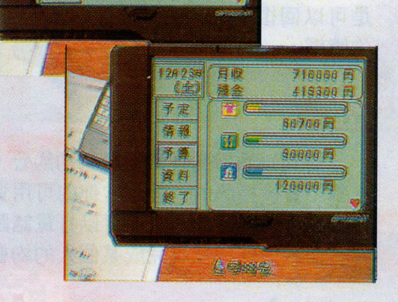
這個電話可讓你打電話約會對象，她／他們的電話號碼分別輸入到1至5號按鈕上，順序是新井、加藤、志村、高城和中本。



電子手帳

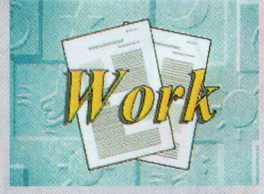
這個手帳是用來編定你的日程的，裏面提供了好些有用資料。你可以在「情報」一項中得知現時可動用的金錢、體調與及各項學習科目的現時進度。而預算項就是讓你在每個月24日出糧日的一星期內，調整衣食住消費的。





《結婚》人生的流程

設定日程



《結婚》大部分時間都是在設定每日日程表中進行，你可以到事前一晚才設定日程和約會對象。遊戲將每一天都分為上午、下午、黃昏（放工時間）和晚上，可以做的事包括工作、學習、休息和約會，不設定的話便會甚麼也不做。

學習

每種學習項都要交學費的，而學習了一定節數後便算完成課程。

體育會
消費：5000日圓／節



英語教室
消費：7500日圓／節



駕駛學院
消費：9000日圓／節



潛水班
消費：7500日圓／節



航海學校
消費：55000日圓／節



飛行學院
消費：85000日圓／節



休息



休息會耗掉一整天，但是可以回復你的體調。

約會

你可以致電給你的對象相約約會，基本上都不會被拒絕的，但是當你的可用資金降至一定水平的時候，便不可以打電話跟人約會，而假如你在沒有完成某個人的約會前再多約會同一人物一次的話，他／她是會拒絕你的。另外，大家還要注意，約會同樣要花錢的，所花的費用有多有少，大家別忘了把這個計算入預算內啊。





事件

遊戲為每一個角色各設定了約25個段約會的故事，故事幾乎全都只需要留心欣賞，不用選擇的，只有在首二、三次約會時，會出現一次可讓你選擇凝視、觸摸、交談的AVG式選項給你選擇，你要在那時小心選擇，否則便會惹怒對方。



另外，故事中會有一些事件顯示當時你跟你的對象的狀況。例如帶你回家中吃飯、談論結婚介指的事，都證明你將可以求婚。

求婚



其實，在這個遊戲中只要你跟對象約會到一定次數後，便會自動向那個對象求婚。即使你是個花心蘿蔔，一旦你向其中一個對象求婚之後，其他對象跟你的關係都會中斷，而遊戲亦會進入只有你和你的對象的籌備婚禮部分。

GAME OVER

如果你在一年之內也無法向你的對象求婚的話，遊戲便會GAME OVER。不過，相信這真是絕無僅有的事情。

見家長



雖然大家都是大人，但結婚這種大事畢竟也要向父母交待清楚的。不過，這一節也只不過是故事而已。

結婚事宜



所謂籌備婚禮的事宜，其實只得三條選擇題——選結婚介指、選蜜月旅行的地點和選擇擺酒的規模。不過大家可不用擔心，這部分是不會考慮你的收入和蓄儲的，選用貧乏人的人也可放膽選擇到歐洲度蜜月的。





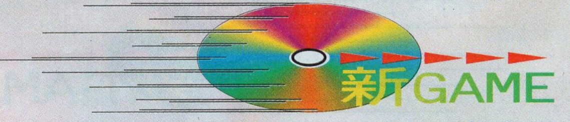
婚禮



決定好一切之後，便可以迎接你跟她／他的婚禮了。至於婚後的生活如何，這又是另一個遊戲內容了……









令人懷念的英雄再度重現眼前

PD ULTRAMAN INVADER

製造商：BANDAI
售發售日期：12月22日
售價：4800日圓

PS　STG　2P.　MEM. CARD

相信各位遊戲玩家對《太空侵略者》這個名字一定不會感到陌生，因為這個遊戲可以算是經典中的經典，直到現在仍是相當令人懷念。年中在超級任天堂亦增推出過一隻《太空侵略者》的遊戲，收錄了歷代的《太空侵略者》遊戲；另一方面，在不少特撮迷心目中，ULTRAMAN是他們的英雄，至今仍沒有改變的，以上兩者加起來便成為這集合了兩大經典作《PD ULTRAMAN INVADER》了。

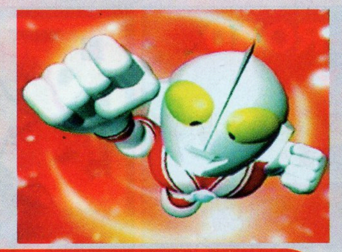
在《PD ULTRAMAN INVADER》之中，主角當然是ULTRAMAN，而且不只一個，而是歷代的ULTRAMAN，所以在遊戲之中的「HISTORY MODE」，玩者便可以順次序的重溫一下這些英雄的風采了。這些英雄分別是「超人」、「超人」、「超人七號」、「歸來的超人」、「超人A」、「超人太郎」、「超人尼奧」、「超人80」、「超人G」、「能量超人」、「超人尼奧斯」及「超人七號21」。

重新製作的經典

在《PD ULTRAMAN INVADER》之中，所有的人物、怪獸均是依次序的排列，而且遊戲之中的音樂也是《ULTRAMAN》之中的原版音樂，遊戲是採用了《太空侵略者》的玩法，主角的超人要以這種方法來將所有的怪獸消滅，不是一貫的對打遊戲，但是這種玩法反而卻能令人有一種新鮮感。不只是新鮮感，就連在《ULTRAMAN》之內出現的一些名場名也是收錄的內容之一，不過，所有的事物也是以「SD」的方法來表現的，但大家不要擔心，因為SD化之後的效果是出奇的好，除了能保持原有的精髓外，更加入了一定程度的有趣感覺，真是一個非常精采的構思。

除了「ULTRAMAN MODE」之外，以前的《SPACE INVADER》亦是《PD ULTRAMAN INVADER》收錄的遊戲之一，而這《SPACE INVADER》是和超級任天堂的版本一樣的，所以也不用多加介紹了。作為一個「超人迷」又或是一個「遊戲機迷」，《PD ULTRAMAN INVADER》也是一個可玩性甚高的遊戲。




11位可以使用的超人


超人


超人七號

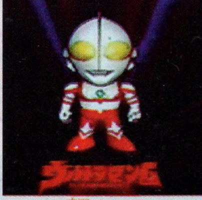

歸來的超人


超人A


超人太郎


超人尼奧

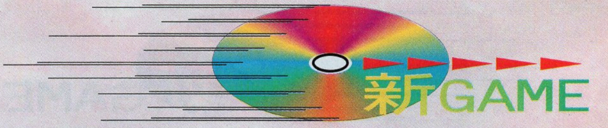

超人80


超人G


能量超人


超人尼奧斯


超人七號21





一個18歲以上才可玩的賽車GAME

灣岸DEAD HEAT

製造商：PACK IN VIDEO
發售日：12月15日
售價：6800日圓
其他：對應軟盤

SS RAC 2P.

在日本公路上公然飛車

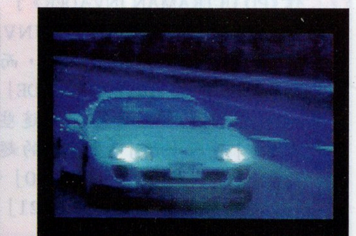
《灣岸DEAD HEAT》主要是以海傍公路比賽為依歸，令到一些平日想在公路上飛車的朋友可以在不違法下一展身手。賽道一共有5條，而難易度都是由淺入深；另外，由於是在公路上比賽，除了彎多路窄外，更是沒有緩衝區的，所以要格外留神。

運用真車拍攝的OPENING









賽道1 SPLASH-ROAD HIGHWAY

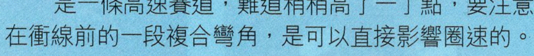
GAME中的入門跑道，並不是很難跑，但也要注意入彎時的動作，否則很易會撞牆。



賽道5 CROSS-RAINBOW HIGHWAY

身為最後一條賽道，自然是最難的，而且更是最長。不論90度彎，髮夾彎，複合彎，在這裡都一應俱全。

賽道2 URBAN-SIGHT HIGHWAY



是一條高速賽道，難道稍稍高了一丁點，要注意在衝線前的一段複合彎角，是可以直接影響圈速的。



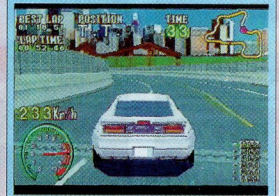


賽道3 WIND-BREATH HIGHWAY

是所有賽道中最接近海岸的一條，沿途的風光十分漂亮怡人，但難度亦相對地提高了。



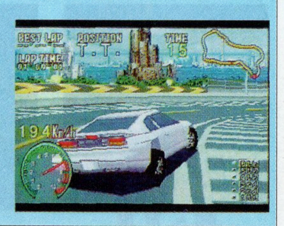




賽道4 BAY-SIDE-ROAD HIGHWAY

另一條以海岸為旁的賽道，直路和彎角一樣的多，所以是一條又要快又多彎的高難度賽道，小心！





3大名車任你揸

雖然沒有寫明是哪一款車，但相信車迷肯定可以一眼便看穿究竟是哪種牌子和哪種型號，不知你能否猜中呢？

MAD VIPER

（應該是TOYOTA 的SUPRA）

擁有最高的極速，但轉彎和加速都比較困難，在直路多的賽道裡可以大發神威，顯然是高手用的專用車。

DARK NEBULA

（應該是NISSAN的SKY LINE GTR）

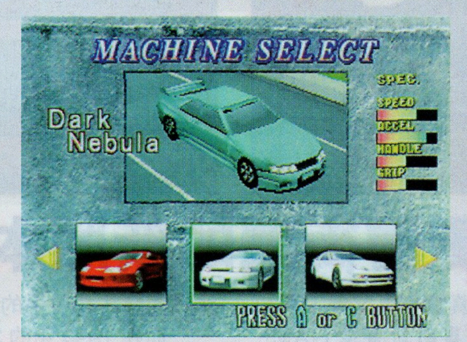
香港年輕車迷的DREAM GAR，加速力極強，但過彎和路面抓著力則稍差。在踫撞後可以極快地加速，是隻「撞死馬」！

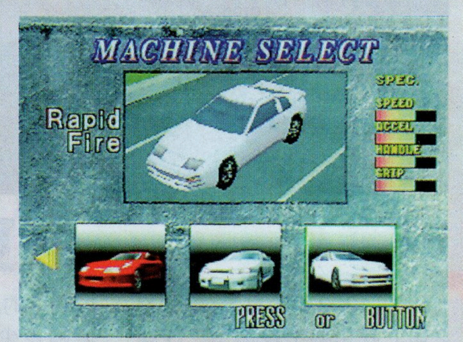
RAPID FIRE

（應該是NISSAN的FAIR LADY 300ZX）

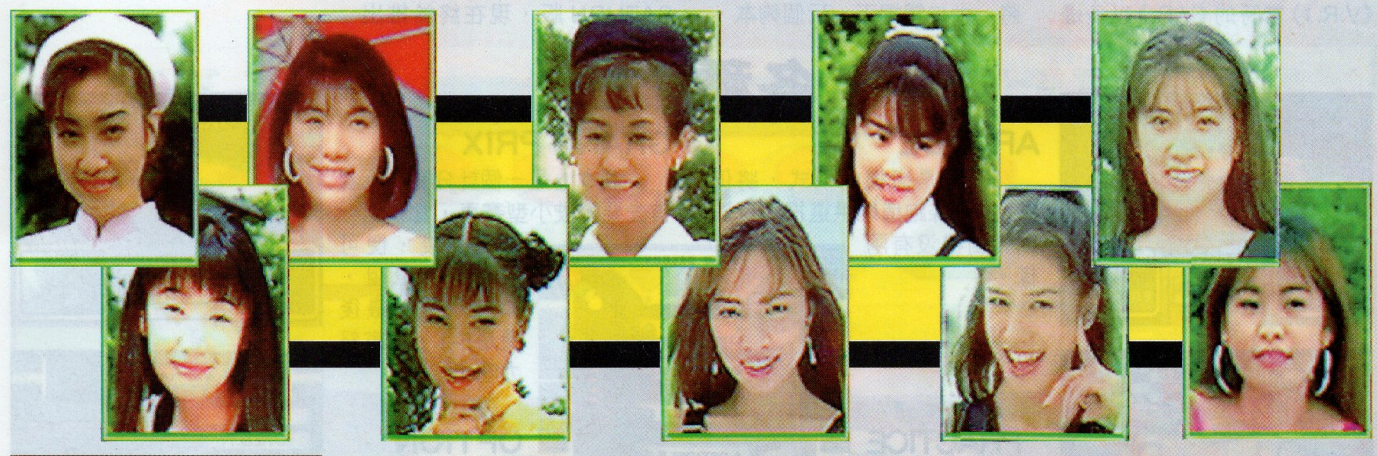
極速，加速、轉向和抓著力都是一樣，是一架非常平均的跑車，最適合初學者用，皆因夠平均和易於控制。







有靚女陪你「錬車」





◆想請我遊車河嗎？那要看你的技術了。

和以往的賽車GAME不同，《灣岸DEAD HEAT》是有一班漂亮的小姐陪著你比賽，正所謂名車美人嘛，這也是本GAME的主要賣點。

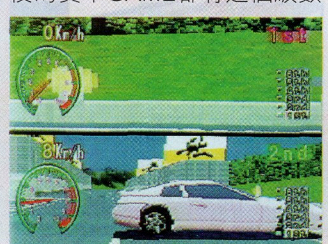
首先，你要邀其中一個美女上車，但她會要求你在賽道1勝出後才加以考慮（先旨聲明，並不是每一位美女都可以成功，你自己慢慢揀吧！）假若她肯答應你上車，便要好好珍惜這個機會了，因為你一定要在餘下的賽道中跑入第3名以來才可以留住她的心，否則她便會拂袖而去。

如果在賽事中有意外，你不單會聽撞車的聲音，更會聽到這位小姐的埋怨和批評；身為男子漢的你應該在女仕面前顯一顯本領吧。最後，假若你接連地勝出賽事，她更可能送你一份神秘的獎勵呢！

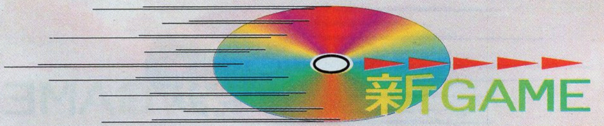
◆你的技術總算過得去，那就陪你走一轉吧！

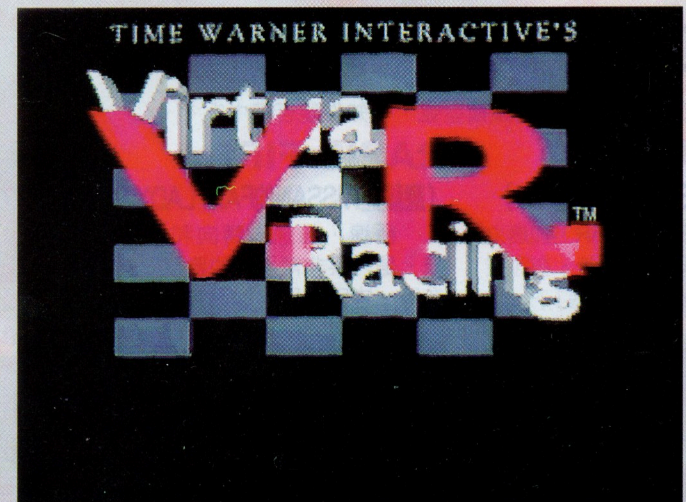
不能缺少的2P對戰！

在一片對戰的熱潮下《灣岸DEAD HEAT》當然亦有一個對戰模式，雖然只是分割畫面而不是通訊對戰，但已經是十分刺激的了，還有在對戰時畫面的速度感很高，完全沒有被拖慢的感覺，這可能就是用上了新OS的關係，真希望以後的賽車GAME都有這個級數就好了！









名作終於移植在 SATURN 上

VIRTUA RACING

製造商：TIME WARNER INTERACTIVE
發售日：12 月 22 日
售價：5800 日圓
其他：對應軟盤

更勝街機的新版本

在 1992 年，世嘉的「AM 2 研」在街機中投下了一枚爆炸力驚人的炸彈——《VIRTUA RACING》(簡稱《V.R.》) 當時的《V.R.》以多邊形製造的真實賽車感覺，不知迷倒多少喜歡玩賽車 GAME 的玩家，就算是四元一局又好，五元一局又好，大伙兒總將一大包錢擺下，玩個夠本，玩個痛快才肯收手的。

而在 1994 年的 3 月及 12 月，世嘉終於將《V.R.》先後移植在 MD 及 32X 上，至於 SATURN 版，現在終於推出了，雖然改了由 TIME WARNER INTERACTIVE 推出，但卻比街機猶有過之而無不及。

各種模式

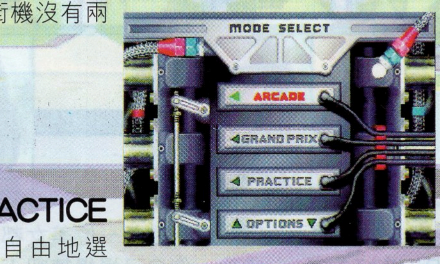


ARCADE

完全是街機的模式，將仍然會有3條跑道以供選擇，玩法則和街機沒有兩樣。

GRAND PRIX

基本上是一個計分賽，玩者首先要駕駛小型賽車，當勝出一定場數後，便可以昇上房車組，如此類推，最後便是F-1，大家努力吧！





PRACTICE

自由地選擇賽車，賽道去測試，玩家可以藉此練習一下各種駕駛技巧。

OPTION

在這裡可以設定各種玩法，例如修改資料和預先觀看不同的賽道等。



2P 對戰

和 MD 版及 32X 版一樣，都是以上下分割畫面為主，但兩架車的速度及流暢則完全未有減低。



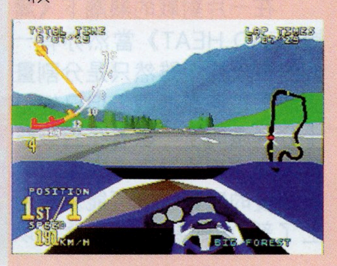
賽後REPLAY系統

在每一次完成賽事後，都可以自由地觀看先前的比賽片段，更可選擇不同的角度播放。

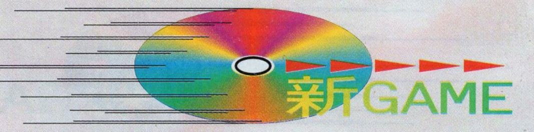


4 段視點仍在

《V.R.》的賣點之一就是可以轉換視點，本GAME的各種賽車都可以有不同視點，而駕駛倉則各有不同，完全沒有偷賴。

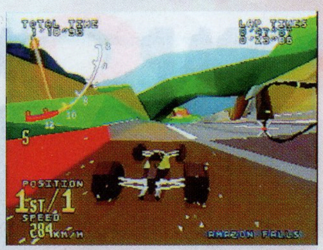






10大賽道介紹



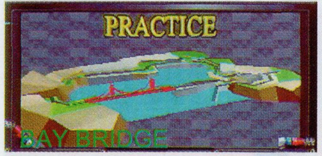


全GAME中最易跑的賽道，可謂專為初學者而設，假若連這賽道也跑得不好，大可以放手了……



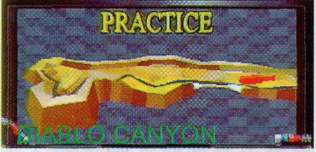


很熟面口吧，就是街機中最易跑的一條賽道，相信大家也很有親切感吧。



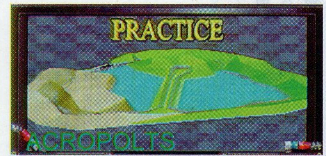


亦是街機中的賽道，中間那條橋是最大特色，難度亦相應提高了不少。





這條賽道是以廣大的沙漠作為根據，是高難度的，小心在起步跑後錯方向去入PIT換呔。





在街機中最難跑的跑道，筆者想當年大家也投進了不少硬幣吧，決勝點是在中間那個大彎。





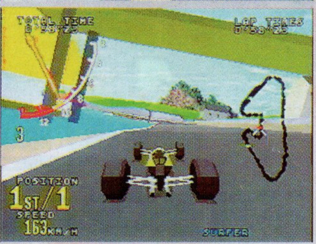
同樣都是最易跑的賽道，但平均速度則是全GAME最高的，儘情地飛車吧！



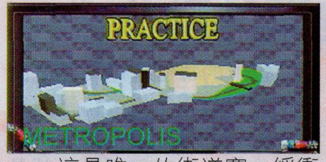


全條賽道都是在雪山上舉行，而背景則以著名的亞爾卑士山為主，難度中等，小心著涼。





是第2條跑道的高難度版，不同的處在於開了一個大彎位，既高速又考技術。





這是唯一的街道賽，緩衝區很少加上高難度，是條既漂亮又難跑的賽道。





全GAME中難度最高的跑道，沿途的風景非常好看，不過…一定付出一番努力才可征服它。

5種賽車介紹



F-1

本GAME的基本賽車，極速、加速和操控都是非常平均，最高層次的賽車。



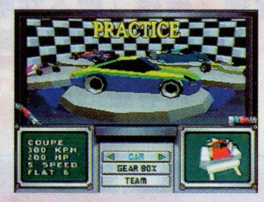
PROTO

亦即是以前的C組車，擁有最高的極速，但比較難轉彎，可說是高手的賽車。



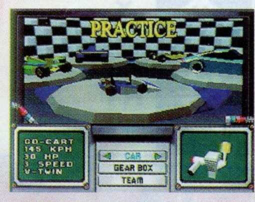
F-160

六、七十年代的方程式賽車，各方面性能都很像F-1，但比較差少許。



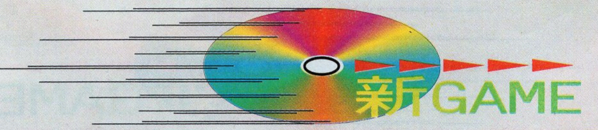
COUPE

實在很像保時捷911的跑車（就連引擎也都是FLAT 6），比較易操控，初學者必經之路。



GO-CART

小型賽車，速度之低，可說各賽車GAME中最低的，但最易操控，而且別具風味，值得一試。



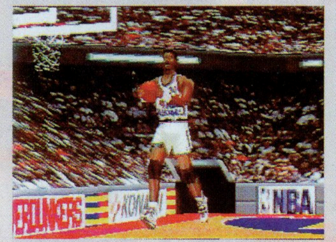


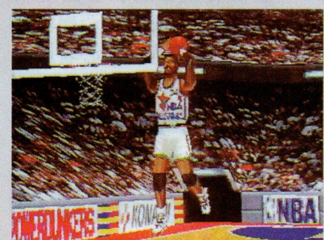
熱鬥！亂鬥！美國業籃球聯賽！

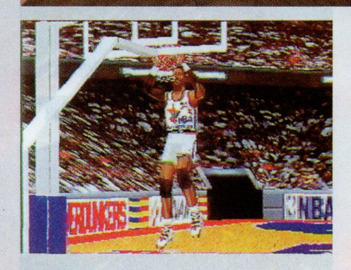
NBA POWER DUNKERS

製造商：KONAMI
發售日：發售中
容量：CD-ROM
其他：最大同時8人對戰

PS　SPT　MEM. CARD　MULTI PLAY









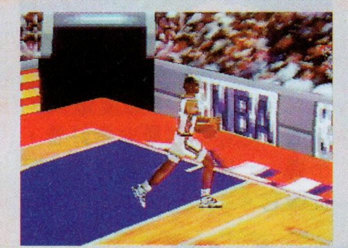
不單是OPENING，在GAME中也有這樣美麗的動作！

《NBA POWER DUNKERS》是繼《實況足球WINNING ELEVEN》後又一個在PS上推出的多邊型球類運動GAME，在《實況》上得到極高評價的系統在《NBA POWER DUNKERS》中繼續發揚光大。是這樣的，在GAME中的每個籃球員都是由多邊型所組成，然後再輸入各種投籃，入樽以至入籃後的勝利動作等，所以每個動作都是那麼暢順和那麼真實，就像在電視中看到的片段一樣，每個籃球巨星的入球動作都是那麼有型有款！

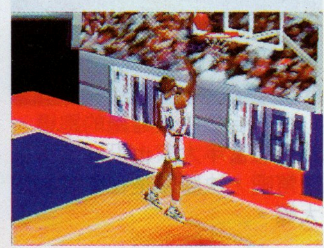
全部都是真實資料

遊戲中的資料全都是由「NBA」所提供的，每個球員的記錄和資料都根據94至95年度的成績作為依歸。芝加哥公牛隊的柏賓，上屆NBA總冠軍休斯頓火箭隊的MVP，有「非洲天皇」之稱的拉祖雲，聖安東尼奧馬刺隊的「海軍上將」大衛，羅賓遜與及猶他洲爵士隊的「郵差」卡爾，馬龍等超級巨星全都由閣下操控，可謂賞心樂事。可惜，一襲天皇巨星如重回NBA的小飛俠米高，佐敦及鳳凰城太陽隊的「惡漢」巴克利等未能收錄在GAME中，可能是他們的版權費太貴了。









基本操控方法

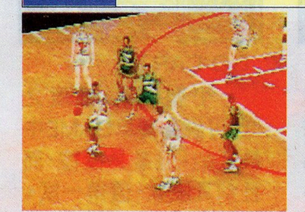
按鍵	功能
□	射球／跳起防守（球不在手時）
×	傳球／偷球（球不在手時）
△	假動作
○	遊戲中選球員
R1	選右邊的球員
L1	選左邊的球員

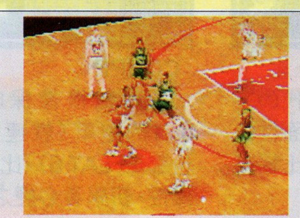


到淩空入樽，你也可以做



小心連籃架也給扯斷！

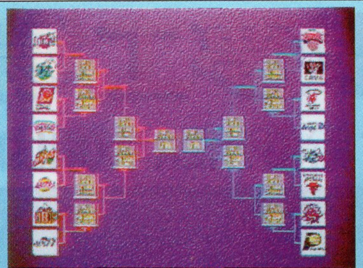






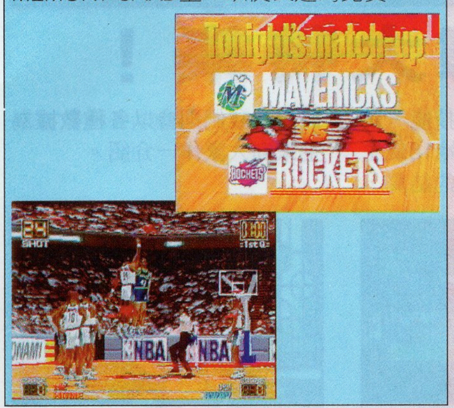


由漂亮優雅的假動作，把敵方的防守球員都騙過了！



以季後賽開始PLAY OFFS & FINALS

《NBA POWER DUNKERS》中是以季後賽開始，然後打淘汰賽，當對手遂個遂個被擊敗時，那麼便可以打決賽，勝出後當然就是冠軍。而比賽的進度亦可以SAVE落MEMORY CARD上，以便長途的比賽。





多人對戰EXHIBITION

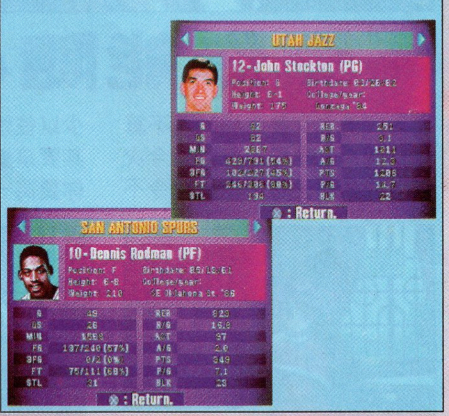
由於《NBA POWER DUNKERS》可以對應PLAYSTATION的新產品——多人分插，而且最多可以接上兩個，所以一共可讓8個人同時玩，而乞裡更可隨意改變人數組合，如6對2，4對4或是1對7等，亦可5個人同時對電腦，相信在玩的時候一定會很刺激！





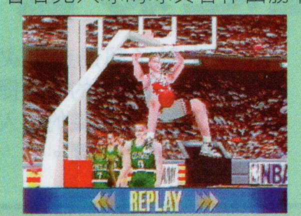
真實而詳細的資料 TEAM INTRODUCTION

既然取得了NBA的版權，就應該好好利用，所以亦特設了一個專為看資料而設的模式，好讓玩者對每個球員有更深入的認識，然後便可以善用他們作賽。



自動REPLAY功能

在入球後，自動REPLAY功能便會開始；這時，你便會看見入球的球員會作出勝利的手勢。



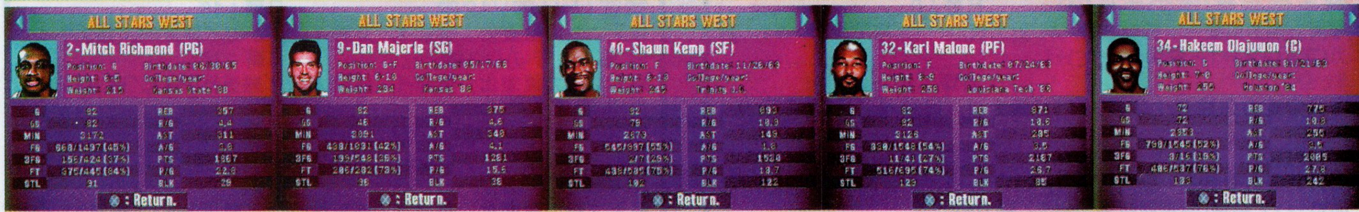


籃球GAME亦有多視點

除了本身最初設定的立體式視點外，更有橫向視點及斜向視點，讓一些看不慣立體視點的玩家有更多的選擇。



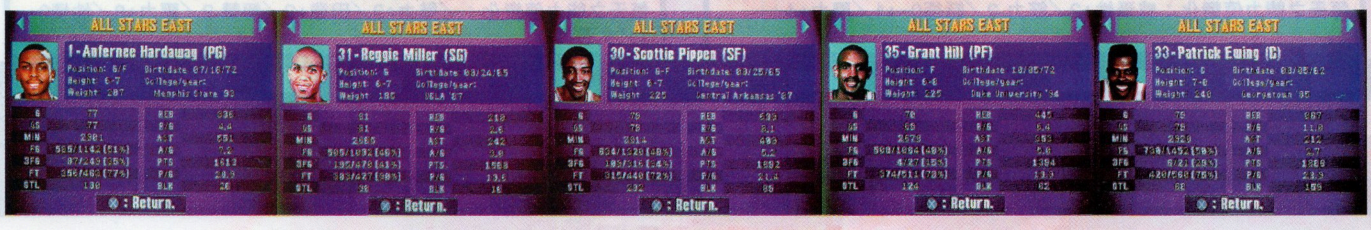




東西岸明星隊！

以往，球類運動GAME中的明星隊通常都是由秘技校出而成，但今次卻例外，玩者是可以直接在揀隊時揀出來用，不但在對戰時可以用，就連在打季後賽對電腦時也可以使用，呀？真是皇天恩賜呢！

以下便是他們的「玉照」和個人資料，看看你又認識哪幾個？相信NBA迷一定識答。





美少女夢工場

-LEGEND OF ANOTHER WORLD-



令你能隨心所欲的數據大特集！

《美少女夢工場》可不算是一個新GAME，但因為今次推出的是超任版，相信可令不少以往沒有玩過的同好一試，其實這遊戲的玩法相當簡單，你要將一名女孩10由歲開始培育，讓她學習不同的技能，當不同的兼職，然後到她18歲生日時看看會出現怎樣的結局，而今次我們則會以各種數據為主來向大家作一介紹。






各種兼職的收入及對能力值之影響

玩者本身可算是位一事無成的父親，因為你用來養育這女兒的費用，其實大部份都是要由她自己去做兼職賺回來的，做不同的兼職，對女兒的狀態值會有不同的影響，而且各種兼職的收入亦各有高低，但要留意一點：若是你的女兒的狀態值並不足以應付所選的兼職或是壓力值過高時，是會出現失誤的，雖然仍可提高狀態值，但就不會獲得薪金。除此之外，若能無失誤地完成那一次的工作，老闆會給你1.5倍的人工，另外，若是在某一種兼職上幹了超過一定次數後，老闆是會將你的工資提高的。以下是各種兼職的收入及對能力值影響的一覽。

幫手做家務(家の手伝い) 日薪：0
每天之能力值變化：感受性-2／料理(烹任)0~+1／掃除洗濯0~+1／壓力(ストレス)+1／性情(氣だて)+1

教會 日薪：1
每天之能力值變化：信仰0~+1／壓力-2／因業-2／道德(モラル)0~+1

裁縫屋(仕立屋) 日薪：4
每天之能力值變化：戰鬥技術-1／性情0~+1／感受性0~+1／文雅(氣品)0~+1／話術(即談話技術)0~+1／壓力+2

農場 日薪：10
每天之能力值變化：文雅-1／壓力+3／體力+1／筋力0~+1

食店(料理屋) 日薪：8
每天之能力值變化：烹任+1／壓力+3／感受性0~+1／戰鬥技術-1

髮型屋(髮結い)/11歲～ 日薪：20
每天之能力值變化：感受性+2／筋力-2／話術0~+1／壓力+4

鐵匠(かじ屋)/12歲～ 日薪：18
每天之能力值變化：話術-1／文雅-1／筋力+2／壓力+4／體力0~+1

守墓(墓守り)/13歲～ 日薪：15
每天之能力值變化：信仰-1／抗魔力+1／感受性0~+1／壓力+3／魅力(色氣)-2

跳舞女郎(踊り娘)/14歲～ 日薪：12
每天之能力值變化：性情0~-1／魅力+2／智慧(知能)-1／壓力+5

家庭教師/15歲～ 日薪：20
每天之能力值變化：魅力-1／感受性0~-1／話術0~+1／智慧+1／道德0~+1／壓力+7

劍鬥士(サーカスの劍鬥士)/15歲～ 日薪：45
每天之能力值變化：因業+2／戰鬥技術+1／文雅-1／壓力+10／性情0~-1／道德-1

娛樂之殿堂/16歲～ 日薪：35
每天之能力值變化：／魅力+3／因業+2／智慧-2／壓力+8／性情0~-1／文雅-1



各種學習的支出及對能力值之影響

學習是種能令特定數值大幅提升的手段，而且對其他數值的副作用亦沒有兼職那麼多，不過上課自然就要交學費的了，基本上，若是沒有武者修行或是在比賽中獲勝的獎金，要交學費並不是一件易事。順帶一提，當你上某一種課特定次數後是會升級的，雖然要支付更多的學習，但學習效果亦會有一定的提高。

以下是各種學習每天的學習及對能力值的影響。



自然科學

初級	30	智慧+1~4、壓力+1
中級	40	智慧+2~6、壓力+1、信仰0~-1、抗魔力0~-1
上級	55	智慧+3~8、壓力+1、信仰0~-2、抗魔力0~-1
專門	70	智慧+4~12、壓力+1、信仰-1~-3、抗魔力0~-1

格鬥術

初級	30	壓力+1、戰鬥技術+1
中級	40	壓力+1、戰鬥技術+1、防禦力0~+1
上級	55	壓力+1、戰鬥技術+1~2、防禦力0~+1
專門	70	壓力+1、戰鬥技術+2~3、防禦力0~+1



語學

初級	40	智慧0~+1、壓力+1、文雅0~+1、感受性+1、藝術0~+1
中級	60	智慧0~+2、壓力+1、文雅0~+1、感受性+1~2、藝術0~+1
上級	85	智慧0~+3、壓力+1、文雅0~+1、感受性+1~4、藝術0~+1
專門	110	智慧0~+4、壓力+1、文雅0~+1、感受性+2~5、藝術0~+1



魔法

初級	60	魔法技術+1、壓力+1、魔力0~+2
中級	70	魔法技術+1~2、壓力+1、魔力0~+3
上級	85	魔法技術+1~3、壓力+1、魔力0~+4
專門	100	魔法技術+2~4、壓力+1、魔力0~+5



神學

初級	40	智慧+1、壓力+1、信仰+1~2、抗魔力0~+1
中級	60	智慧+1、壓力+1、信仰+1~3、抗魔力0~+1
上級	85	智慧+1~2、壓力+1、信仰+1~3、抗魔力0~+1
專門	110	智慧+1~3、壓力+1、信仰+1~4、抗魔力0~+1



禮儀作法

初級	40	文雅+1、禮儀作法+1、壓力+1
中級	50	文雅+1~2、禮儀作法+1~2、壓力+1
上級	65	文雅+1~3、禮儀作法+1~3、壓力+1
專門	80	文雅+1~4、禮儀作法+2~4、壓力+1



軍學

初級	50	智慧+1~2、壓力+1、感受性0~-1、戰鬥技術0~+1
中級	70	智慧+2~3、壓力+1、感受性0~-1、戰鬥技術0~+1
上級	95	智慧+3~4、壓力+1、感受性0~-1、戰鬥技術0~+1
專門	120	智慧+4~6、壓力+1、感受性0~-1、戰鬥技術0~+1



繪畫

初級	40	感受性0~+1、藝術+1、壓力+1
中級	50	感受性0~+1、藝術+1~2、壓力+1
上級	65	感受性0~+1、藝術+1~3、壓力+1
專門	90	感受性0~+1、藝術+2~4、壓力+1



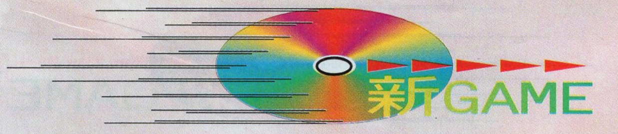
劍術

初級	40	攻擊力+1、壓力+1、戰鬥技術0~+1
中級	70	攻擊力+1~2、壓力+1、戰鬥技術0~+1
上級	105	攻擊力+1~4、壓力+1、戰鬥技術0~+1
專門	200	攻擊力+2~4、壓力+1、戰鬥技術0~+1



舞蹈

初級	50	體力+1、藝術0~+1、壓力+1、魅力0~+1
中級	70	體力+1、藝術+1、壓力+1、魅力0~+1
上級	95	體力+1、藝術+1~2、壓力+1、魅力0~+2
專門	120	體力+1、藝術+2~3、壓力+1、魅力+1~2



有大量古怪道具出售的旅行商人



當你的資金超過1000G時，便隨時會出現一名旅行商人，他所賣的全是些特殊道具，有餘錢時不妨買下一些。

以下是這些道具的價格及用途一覽：

瘦身茶	550G	體重-2Kg(只能使用一次)
寄生植物(宿り木)	1000G	還給妖精可令道德+20、文雅+20、魅力+20
豊乳丸	1200G	令上圍(Hep)+2cm(只能使用一次)
女神之首飾	1500G	文雅+20、魅力+20
阿里安之鎧(アリアンの鎧)	2500G	防禦力+30、戰鬥技術+10
妖魅之裙(妖魅のドレス)	3000G	魅力+50、道德-20
新娘之指環(花嫁のリング)	5000G	只要因業值不高便一定可在爆機時結婚

「享受」超任版獨有的紙牌式戰鬥！

超任版《美少女夢工場》的最大「特色」，要算是它的戰鬥部份，因為是改用了紙牌式戰鬥，所以即使你曾稱霸電腦版，亦可能要花上一些時間來學學這系統。基本上，只要你出牌的點數比對方大便會攻擊成功，若是有任何一方使用回復HP或MP的紙牌時，則可令對手的攻擊無效。

以下是四個可作武者修行地方的攻略重點：



東部：這裏有不少通緝犯出沒，若你收了他們的錢而放他們一馬，會令因業值增加50。若能打倒他們，除了能得到獎金外，更可令你的戰士評價提高。

西部：有不少龍出沒的地方。年輕的龍會向你收過路費，而年老的龍則剛會相反，有時是會送錢給那些有魅力的女孩的。

南部：這是一個惡魔所住的湖，若以自己的信仰心及增加30因業值為代價，是可以令自己的能力值提高的。

北部：這裏住着傳説中的武神，將他打倒後可得到最強的武器，而守護精靈亦會將你的道德提高100。

收獲祭是每年的學年大考？

在《美少女夢工場》的世界中，收獲祭是每年一度的大事，在這一天，你可選擇參加四種比賽的其中之一，若能在比賽中取得好成績，則可令你的評價值大幅提高，同時亦能得到能令能力值提高的獎品及豐厚的獎金，事實上，單靠國王每年給你的500G是絕對不夠用的，但只要能保持每年得到一定的獎金，那麼學習的資金便充裕得多了。以下是四種比賽所需要的技能種類、獎金額及獎品能力一覽。

武鬥大會

以一般武者修行時的紙牌戰方式進行，體力、筋力、戰鬥技能、魔力等都要有一定的水準才可，當然，若能裝備較佳的武器、防具就更事半功倍。

獎金：3000G
獎品：至寶之劍(攻擊力+12、文雅+50)
評價：戰士或魔法評價+20

王國藝術祭

需要先在上繪畫課時準備一幅畫，而感受性及藝術值將會是決定勝負的關鍵。

獎金：4000G
獎品：清雅之畫框(感受性+50、藝術+30)
評價：社交評價+30

選美大會

想在選美中獲勝，首先當然要看你的文雅值、禮儀作法值、話術值及魅力值了，而事實上，若你能在事先到王宮見過大臣的話，是會有一定幫助的。

獎金：3000G
獎品：白玫瑰之冠(魅力+20、文雅+20)
評價：社交評價+20

烹任大賽

烹任大賽由於只看你的料理值來決定勝負，所以若能在初期努力提高烹任值到頂點(100)便可穩勝，令你初期已能有較多錢用。

獎金：3000G
獎品：金冠鳥之卵(吃掉的話體力+50、不吃的話感受性+100)
評價：家事評價+40

想做公主有少少秘訣

基本上，這超任版是電腦版《美少女夢工場2》的移植版，就連設定亦完全一樣，當你在每年1月到王宮時，會遇上一位「青年武官」，只要你每年這個月都去找他，並相約明年再見面，而且在其他各方面的數值都有一定的水準時，那麼這位青年武官便會在最後表露自己的真正身分——王子，他更會和你的女兒結婚，令你的女兒可一嘗當公主的滋味。







Angelique

製造商：KOEI
容量：16M

SFC　SLG　MEM CARD

由光榮推出的浪漫模擬遊戲

「光榮」是一間以推出模擬遊戲聞名的公司，由他們推出的《三國志》、《信長之野望》系列，相信每一位模擬遊戲迷也會玩過，但其實這公司間中也會推出一些另類作品的，就像這《ANGELIQUE》就是一個以兩名少女爭奪女王寶座為主線，再混入了戀愛、都市發展等要素而成的遊戲。

雖然這不是一個新作，但既然最近超任有《ANGELIQUE》的限定版推出，或許我們亦趁這機會為大家介紹一下吧。



■兩名少女為了成為下一任的女王而努力，十足十少女漫畫的橋段？

最大的目的是令子民到達大陸中央

天界的女神為了考驗兩位少女的能力，創造了一塊大陸讓她們去發展，當那一方的子民能首先到達這大陸的中央，便算在這次考驗中獲勝，你不旦可替自己那一方的土地命名，那裏的子民更會視你為天使，相當過癮。



■那一方能先把房子建到這位置便算勝利。



■這一位是你那一方土地的大臣，你對他來説就是來自天上的天使。

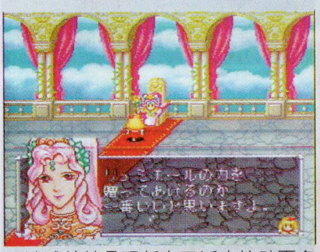
每天的工作是去找不同的守護聖

在《ANGELIQUE》的世界中，一共設定了9位守護聖，他們各有不同的力量，你要利用自己每天的行動力，借助他們的力量來培育你的領土，或是助你妨礙對手的發展，雖然9名守護聖的力量並沒有太大差異，但所謂「人夾人緣」，這9人之間的友好度是各有不同的，若能提高守護聖對你的親密度，他們有時是會主動幫助你的。



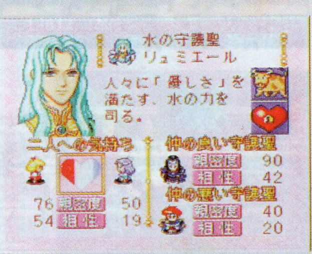
■這間是主角房間，休息、SAVE等都是在這裏進行的。


■這裏是主角和其他守護聖的大殿所在的空中宮殿，對人類來説就即是天界。


■迪雅姊姊是現任女王派來協助兩名新任女王候補的，向她請教是不會消耗行動力的。

親密度的系統令遊戲變化大增

親密度的設定可算是這遊戲的最大特色，因為說到底2名主角都是女孩子，每天和守護聖見面，很容易是會日久生情的，有時候，這些守護聖會主動到你家中找你，而你亦可在假日去找他們，就以到公園為例，若是你能將守護聖在途中所問的5個問題全部答對，那麼你們兩人之間的親密度便會大幅提高，若關係一直持續下去，更有可能在後期被他向你表白！



■在占卜館中，你可以用一格行動力看看自己和各人之間的親密度。



■有守護聖前來找你了，要約他一起外出嗎？


■不要以為來到公園就一定OK，只要在5條問題中答錯任何一條，對方也會馬上回去。





絕對不能快打的「快打」

THE GREAT BATTLE V

製造商：BANPRESTO
發售日期：12月29日
售價：9800日圓
容量：12M

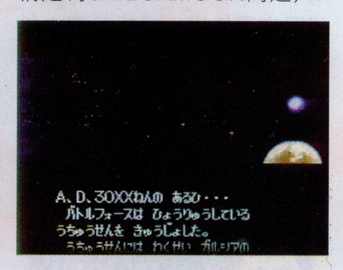


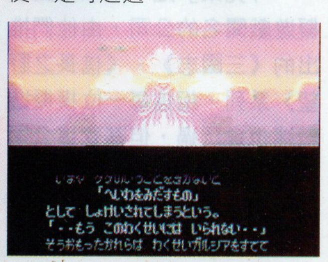
《THE GREAT BATTLE》系列的作品到了現在已出到第5集了，《THE GREAT BATTLE V》這動作遊戲可以説是在眾多的作之中比較有新意的，因為在遊戲之中加入了不少的新原素，但是有一點是和以前一樣的，那便是這故事的主角，他便是遊戲之中的唯一原創人物——羅亞。

因為羅亞是故事的主角，所以是一個「必定」的使用人物，其餘的人物則任由玩者去使用的，不過，在每次的遊戲之中，玩者可以使用的人物只有2人，其中1人一定是羅亞，所以其實玩者可以選擇的人物只有3人而已。

遊戲本身是一個橫向的動作遊戲，但是和以前不同的地方是加入了一種「射擊」的原素，就如在第1版之中，玩者要使用射擊的武器去迎擊敵人，救出被擄的NOBLE GUNDAM（亦可以稱之為SAILORMOON高達）。

而這版的攻略法是很簡單的，有敵人向人物發彈時，只要按跳掣便一定可避過。





4位各有不同的人物

羅亞

他是《THE GREAT BATTLE V》之中的主角，他是代表了自由與和平，但是現在邪惡再次的來到地上，他再一次的聯同3位戰士對抗邪惡力量。他所使用的武器是回力鏢，在射擊時是使用機關鎗的。

GOD GUNDAM

GOD GUNDAM是新一代的高達，而且是一個不用武器的高達，他所使用的攻擊是「GOD FINGER」攻擊力是四人之中最高的，可是攻擊範圍卻是所有人物之中最短的，但是在POWER UP之後，攻擊的範圍是會增加3倍的。

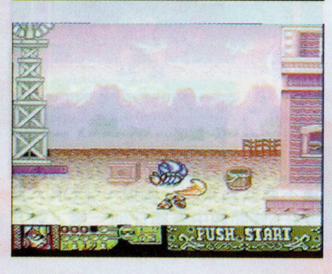
ULTRAMAN

以前一直未有出場的「原祖」ULTRAMAN，在這次的《THE GREAT BATTLE V》之中終於也有出場的機會，在所有的人物之中，他是唯一擁有遠程攻擊的人物，而儲氣攻擊更加是一種厲害的「追縱彈」。

幪面超人BLACK RX

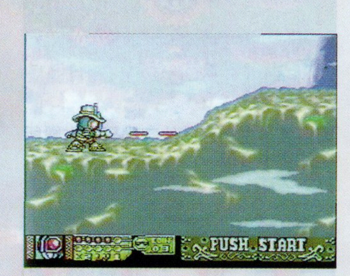
又一次證明BLACK RX是很受歡迎的，因為他已是多次的成為這遊戲中的角色，這次他是以「鞭」作為武器，攻擊力是屬於中等的，但是其射擊武器是「雙鎗」，所以攻擊力則是眾人之中最高的。



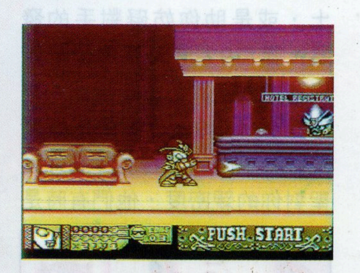














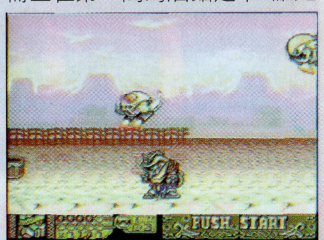
STAGE 2 GOD GUNDAM

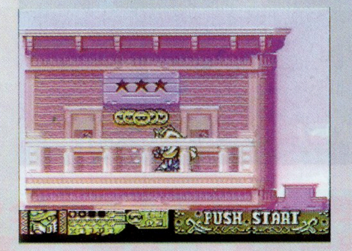
如上文所説，由於高達是眾多人物之中攻擊範圍最少的，所以在遊戲之中出場的機會是不多的，反而會多用羅亞。在高達的第2版之中卻不同了，因為這版是沒有高達不成的。在很多的地方也有一些比較高的(兩層高的)西部建築物，只有使用GOD GUNDAM的儲持才可以上到去的，所以不要放棄這有用的人物。

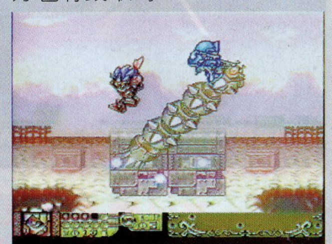
在西部的地方之上，全是一些穿着牛仔服的「渣古」對付這些傢伙最好是用羅亞，但是記着是兩發才可以至他們於死的，而且在第一間的酒館之中，羅是可以為高達得到很多的ITEM，方法是用羅亞在酒吧之內用腳踩敵人之後立刻將他們殺死，這樣便可以從這些人手中得到ITEM如此這樣的不停做下去，不論是高達又或是羅也可以得到LEVEL 3（最高LEVEL），而且還以得到很多的金幣。

在此版的中途要小心那些可惡的「渣古尼羅」，由高空攻擊，是十分厲害的，所以不宜久戰，如果不敵的話，應該立刻「逃跑」，真是「好漢不吃眼前虧」。在這版之中記得一定要到二樓一行，因為不少的地方也有錢取的。









STAGE 2 幪面超人 BLACK RX

這個裝扮十足像《奪寶奇兵》中主角的幪面超人BLACK RX所走的路也是和鐘斯一樣「山路」，不過，這條「山路」卻是多災多難的。首先，幪面超人BLACK RX要向上一直的走，而且這不是平坦的路，要一直依靠着一些氣球來向上行，再加上敵人的從天而降，真是十分大的考驗，不只如此，幪面超人BLACK RX更加要不停的跳，對於認位的功夫是要有十足的準備才行。

在路上，幪面超人BLACK RX會遇到很多的敵人，當中最可怕的便是一種可以將手伸長的怪人，這個怪人的手可以伸到很遠，所以必須加以提防。此外，在跳氣球的時候亦要多加小心，因為這些「藍色」的氣球是會不斷的向下降，所以如果玩者不向上跳話，便會一直的向下跌，直到死亡為止，小心！但不要以為那個黃色的氣球也是這樣的，這個氣球則是會一直向左飛的，要好好的利用它。

這條山路是沒有太多的錢可以取得的，但是在圖版的左上方是有一個金幣可以取的，如果是想玩遊戲中的MINI GAME的話便非取不可。









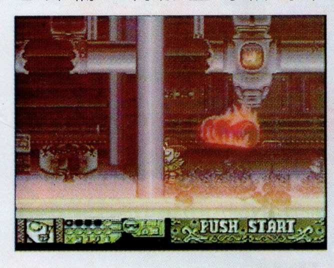
STAGE 2 ULTRAMAN

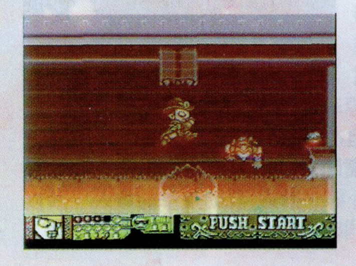
嘩！真是有型有款！這位正義的朋友的一身牛仔打扮真是殺死人，他這身牛仔打扮亦表示他所出入的地方將會是西部的地方，一開始他便在一酒吧之內，但是這所酒吧似乎是一個「賊竇」，在鋼琴的下方便是秘密的地下入口，ULTRAMAN一定要利用上方的吊燈來將入口「打開」，否則是不能進入的。

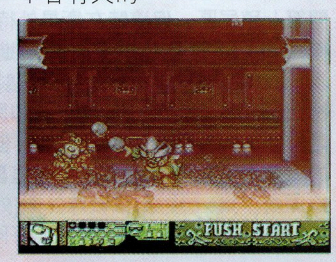
進入了地下之後，情況便變得非常的惡劣，首先2四周也是煙霧，而且上方的喉管又會隨時掉下來，所以一定要小心介備，再加上可怕的中BOSS，他所使用的武器是石頭，而一來便是兩塊，ULTRAMAM一不少心便會給狠狠的擊中，不只如此，中BOSS更會向ULTRAMAN無情的衝過來，真是避無可避的，所以……小心點吧。

有一點是要一提的，就是在未打中BOSS之前，在右上方是有一個POWER UP的寶珠，吃下它吧！這樣，ULTRAMAN便可變成LEVEL 2的了，這樣攻擊力會大大的增強，而且連儲技的攻擊力也想應的增加，所以這ITEM是不容有失的。











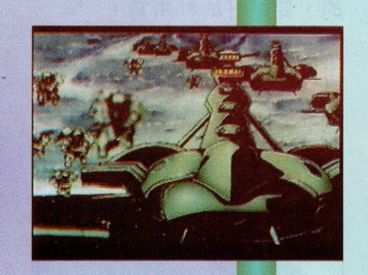
機動戰士高達
MOBILE SUIT GUNDAM

製造商：BANDAI
容量：CD-ROM
TEXT：J.J



若以難易度來說，這遊戲其實只屬於中級，在下亦不敢說這篇攻略法是甚麼「絕對無敵」，只是作爲一個喜歡「機動戰士高達」這作品的人，希望能藉着這數版和各位同好一起重溫一下舊高達的故事，分享在下對於玩這遊戲的小小心得……

STAGE 1　高達站立在大地上

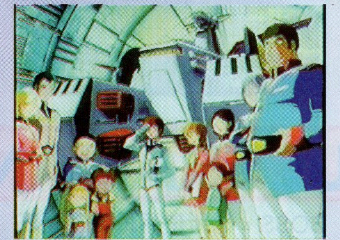


隨着人類的數目不斷增加，為了解決居住問題，人類在太空上建造了多個殖民衛星，然而這些殖民衛星上的居民由於不斷受到地球聯邦政府的欺壓，結果，第三殖民區的湯金創立了「自護軍」，在0079年與地球聯邦開戰，由於雙方的交戰，人類的總數在短時間內已失去了一半……

在這時候，自護軍得知聯邦軍在第七殖民區（衛星七號？）正在進行一項新的「G作戰」計劃，於是派出了三台渣古進入殖民衛星內進行調查，少年「阿寶」機緣巧合地發現了聯邦軍的機動戰士「高達」，但這時兩台渣古亦已發現了他……



攻略重點



這裏完全是根據原著中第一話的場面來製作的一版，剛乘上高達的阿寶，卻發現這是一部裝備不足的機體，手上既沒有盾牌，武器亦只有頭上的機槍及雷射劍，不過對手亦只是兩台渣古，以他們手上的機槍，除非你是站着不動任由他們掃射，否則是很難可以將你打敗的。這裏最重要的是控制好高達的面對方向，不要讓敵人繞到你背後開火，然後在近距離不斷出劍便可。



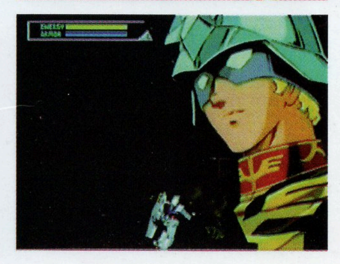
打倒兩台渣古後，阿寶迫於無奈地當上了高達的駕駛員，現在第一個任務就是要護送聯邦的新型戰艦「太空母艦WHITE BASE」離開第七殖民區，但這時在衛星外待機中的「紅彗星馬沙」亦開始進攻。高達這時已裝配好盾牌及雷射槍出動，基本上，這裏仍然是和原著中的設定一樣，高達的雷射槍是有能力一槍幹掉一隻渣古的，但在下就覺得衝到對手前面「劈友」的戰法更有效。除此之外，從這裏開始，敵人之中會出現一些從戰線深處(內線、後線)或戰線外圍(外線、前線)發動攻擊的敵人，所以在提防同段的敵人時，大家最好同時按着以雷射槍鎖定敵人的掣，這樣，每當有敵人從外線或內線出現時，畫面上便會有「LOCK-ON」的指示，在這時放開按掣的手，高達便會自行攻擊，而且百發百中，非常有用。

當來到版面盡頭時，馬沙會以他那部專用渣古向你襲擊，在馬沙的操縱下，這專用渣古有着比普通渣古快三倍的速度，所以用雷射槍向他攻擊幾乎是不可能命中的，想取勝的最佳辦法便是和他打「爛仔交」，盡量從他的下方接近他後揮劍斬擊，當他閃進外線或內線攻擊時則專心閃避，便可以有很大的取勝機會。

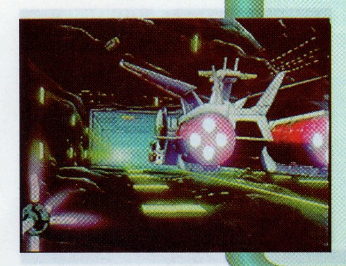




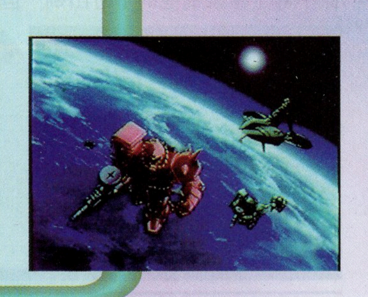




STAGE 2　突入大氣層



擺脫了馬沙的部隊後，太空母艦來到了聯邦軍在月球軌道上的軍事基地「魯拿志LUNAR-TWO」，由於基地內的聯邦軍人不肯收留太空母艦上的一班第七殖民區難民，太空母艦唯有繼續向地球進發，希望地球的聯邦軍部隊能為他們解決這問題，不過，馬沙在這時已增援完畢，並再次率領着渣古部隊衝向太空母艦，雖然離衝入大氣層的時間已經不遠了，但為了掩護母艦，阿寶駕駛着高達出動了。



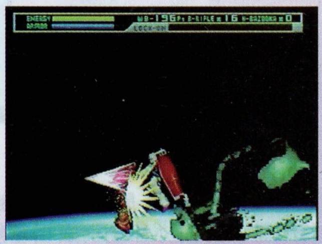
攻略重點



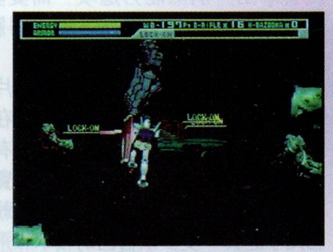
基本上這一版和上一版後半的太空戰部份是沒有多大分別的，只不過是敵人的數目增加了不少，由於敵人之中經常會有從後方出現的傢伙，所以向後方射擊的技術也要有一定的熟習程度，除此之外，版面後期會出現馬沙所乘坐的自護軍戰艦，這時你只要用LOCK-ON的方法射毀它的砲台，馬沙便會再次乘他的專用型渣古出戰，這一次紅渣古的HP增加了一點，但對付他的方法仍然和上次一樣，只要不斷在近距離出劍攻擊便足以將他打倒，然而當紅渣古離開了畫面範圍時，則要小心他用一招「無敵雙飛腿」踢過來。

總算是將馬沙擊退了，但高達卻因此趕不及回到太空母艦上，迫不得已之下，阿寶只有靠高達的性能衝入大氣層中，幸好阿寶在危急關頭終於找到了高達內藏的冷卻裝置，平安地到達地球，然而另一台同樣因趕不及回艦而被迫衝入大氣層的渣古就因為沒有進入大氣層的性能，被進入大氣層時產生的高熱毀掉了。





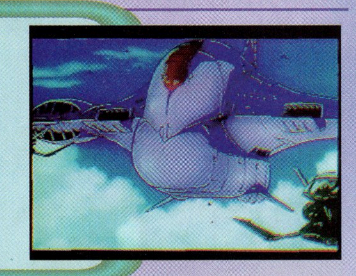








STAGE 3　卡曼突襲



幾經辛苦，高達和太空母艦終於也來到地球，但危機並未因此而消失。馬沙經過連場戰鬥後損兵折將，今次他找來了自己的好友、撒比家的末子卡曼那裏要求支援，卡曼於是率領自己旗下的戰機大隊攻向太空母艦……

攻略重點



這是遊戲中第一次真正進行的地上戰，地上戰和太空戰最大的不同之處，當然是高達不可能再隨意地上下移動了，你必須要利用跳躍及跳躍後再按跳掣的噴射才能令高達昇上半空，而且跳躍時的操作限制亦相當大，所以在下一般都是較少用這行動的。

在版面開始之前，大家可先看一下裝備選擇的部份，若是大家在之前的數版能擊毀大多數敵人的話，那麼這時大概便可選用一種雷射劍的代用品「雷射長矛BEAM JAVELIN」，雖然這武器的破壞力比雷射劍稍遜，但它勝在攻擊範圍大，使命中率大為提高，所以一旦可使用這兵器便應馬上裝備起來。

卡曼的進攻主力是戰機隊，它們的目標比起渣古細小得多，但對於LOCK-ON是沒有影響的，那些從正面出現的渣古一般只會從遠處站立或蹲下射出機槍，你只要一直蹲下出盾擋着，然後在他們站着開槍時用雷射槍回火或是向前一刺即可，除此之外，平常移動時亦應同時按着盾掣和AUTO LOCK-ON掣，然後逐少的向前走，以免一次過吸引過多的敵人出現在版面上。

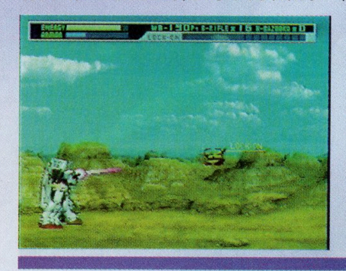
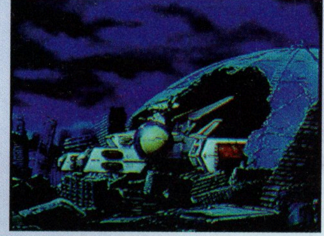
STAGE 3前半部份的首領是卡曼戰機隊的隊長機，雖然他的HP較一般戰機為多，可捱上4~5發雷射槍，但就再沒有甚麼特別可怕之處，用LOCK-ON已足以取勝。

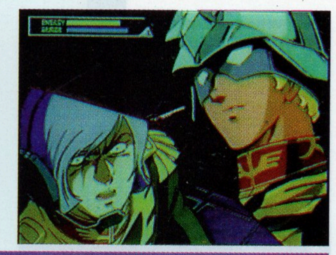


跟着，太空母艦會來到一個城市的廢墟，太空母艦躲進了一座太空館之中，而高達則負責引誘敵人到太空母艦砲火的射程內，這一部份只有很少敵人，最主要的部份



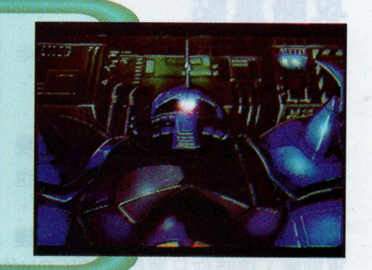
是與馬沙的一戰，這是第一次在陸地上和紅彗星的戰鬥，雖然不能像平常一樣繞到他的下方出劍，但只要迫他到中距離連續以長矛刺出，仍是可以很易打敗他的，被打敗的馬沙發現了太空母艦，卻利用這機會出賣了卡曼，令他成為太空母艦的砲灰。



STAGE 4　賴巴特攻

卡曼的死，對於自護軍帶來了很大的打擊，撒比家更趁機為他舉行了盛大的葬禮，以提高兵士們對聯邦軍的敵對意識。首先衝着太空母艦而來的，便是自護軍中的老軍人賴巴和他的妻子夏夢，而賴巴手上更有着自護軍的新型機動戰士「老虎」……



攻略重點



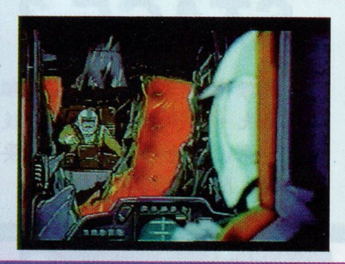
這一版同樣是在沙漠上進行，敵人方面亦和上一版相差無幾，但要小心那些突然從後方出現的渣古，並且盡早解決其中一隻，否則被他們的熱能斧劈下來可不是說笑的。另一方面，這版有些在內線的渣古是會拋出手榴彈的，若被這種武器擊中的話，不但會受到頗大的損傷，而且更會令LOCK-ON的指標和持盾防禦的狀態失去，令你沒有辦法瞄準他開砲，被迫被敵人連續擊中。順帶一提，在這一版中出現的戰車就如原著中那樣是由車身及砲塔兩部份構成的，所以在LOCK-ON時要確定已鎖上兩個目標才好開砲，否則便會被那突然飛起的砲塔偷襲。

當到達版面盡頭時，便會碰上這一版的首領老虎，他的攻擊方法分別是手指砲，電鞭及飛踢等，在這裏的戰法仍是以「死擋」為佳，一旦擋了他的飛踢後便回以一刺，當你擊中他一定次數後，他便會拿出一柄熱能刀進攻，而夏夢亦會以戰車在遠處支援，以破壞你的防禦狀態，不過在下就覺得影響不大，死擋招式仍然有效，不出數劍便能取勝。

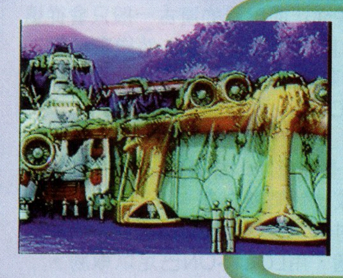


打敗老虎時，遊戲會進入播片部份，賴巴認出了阿寶就是自己曾在沙漠中遇見過的少年(但這幕並未有在遊戲中出現過……)，更直指阿寶能戰勝亦只是因為高達的性能罷。賴巴死了之後，夏夢以自己的戰車和飛行砲塔將阿寶前後夾攻，就在這危急關頭，本已負傷的阿龍乘着核戰機撞向夏夢，和她同歸於盡……

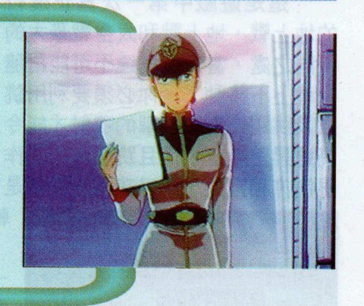





STAGE 5 猛攻黑色三連星



戰勝賴巴的服仇部隊後，太空母艦終於得到了來自聯邦軍的支援，而阿寶亦因此認識了馬少尉，不過，自護軍方面亦同樣得到了支援，綽號「黑色三連星」的自護軍為了替卡曼報仇，來到了地球向太空母艦挑戰，而且更是以自護軍的最新型機動戰士「大魔」出戰……



攻略重點

想不到在上一版才剛剛以首領身份出現的老虎，馬上便要淪落到當嘍囉的地步，當然，以嘍囉身份出現的老虎，HP自然就沒有由賴巴駕駛時那麼多，兩劍或兩槍已足夠解決他們，除此之外，有時候老虎更會乘着運輸用的砲機從內線出現，這時則要確定已鎖上三個目標(老虎2、砲機1)才好攻擊，否則便會被老虎有出手的機會了。順帶一提，這一版途中遇上的樹是可以用雷射矛劈下來的，不過這對於遊戲的進行其實完全沒有影響，但手多的話倒是可以玩玩。







這一版的首領當然就是黑色三連星了，由於他們會以三機合作的戰術向你進攻，由其中一機射出火箭砲破壞你的防禦狀態後衝前狂攻，所以在下會採用平常較少用到的後跳，利用噴射的時間將槍咀指向斜下方開槍，便能較有效率地擊中那些衝前中的大魔，除此之外，若在這時一直按着LOCK-ON掣的話，就更能在大魔逃往前、後線時攻擊他們。

當你對眾大魔造成了一定的損傷後，馬少尉便會駕着聯邦的運輸機前來，並撞毀了其中一台大魔，少了一台大魔，形勢當然有所不同，只要繼續用後跳開砲的戰法，不一會便能把餘下的兩台大魔亦收拾掉。

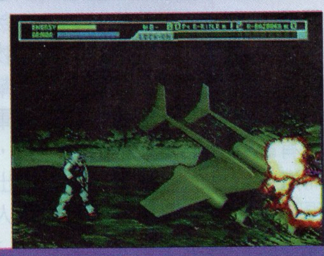




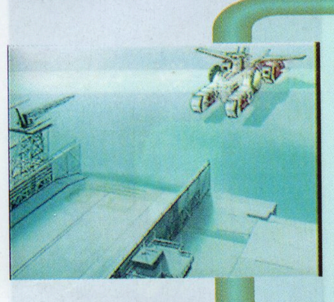




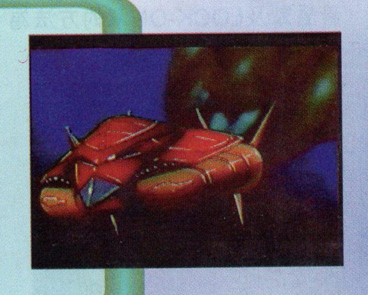




STAGE 6 海面下之戰鬥



馬少尉的死，令太空母艦上各人都悲痛萬分，現在，太空母艦終於來到了聯邦軍在英國的基地，為了修理多次激戰中的損傷，太空母艦要暫時入廠，但自護的新一輪攻勢已經開始了，以自護軍首台水中用機動裝甲(MA)紅蟹為首，加上魔蟹等水用型機動戰士組成的戰鬥部隊，已經無聲無息地來到太空母艦的附近，高達雖然不是為水中戰鬥而設計，現在亦只有被迫到水中應戰……



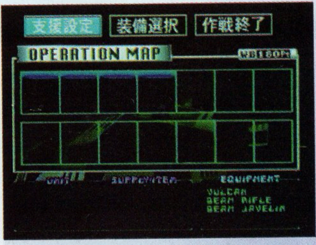
攻略重點

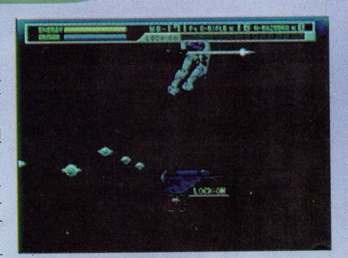
若是大家一直有使用支援的習慣，那麼這一版可能會較難應付，因為在水中就只有靠高達本身的實力，其他僚機是沒有辦法前來作支援的，而太空母艦的艦砲攻擊亦在這一戰中無效，說得直接一點就是要高達「食自己」……

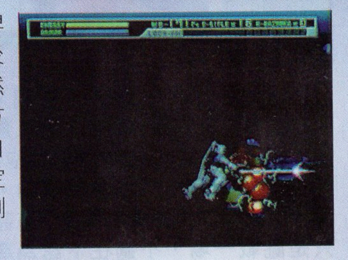
其實在水中作戰是和宇宙戰相差不遠的，只不過是多了些氣泡(？)的聲音吧，在這裏同樣需要經常按着LOCK-ON掣，魔蟹的話一發便可幹掉，愛爾蘭蟹的話亦只是需要兩槍，不過這是指LOCK-ON時的狀況，若對方來到正面時，用矛(劍)直刺就直接得多了，但大家仍要記着，即使是刺中愛爾蘭蟹，仍是需要兩擊才能將他毀掉的，而且愛爾蘭蟹往往會以高速向你撞過來，開槍的話是會被撞中的，反而用雷射長矛向前連刺的話則可無損地擊毀他。

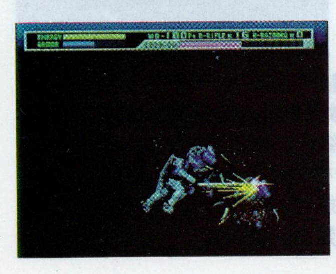
這一版的首領是身形相當巨大的紅蟹，最初遇上它時，往往會被它的魚雷攻擊所嚇倒，其實這一戰大家只要保持冷靜，先拿起盾牌擋着它向前射出的魚雷，並以前後移動避過它從背後射出的魚雷，然後待它移到後線時以LOCK-ON方法攻擊即可，不過，當大家發現自己只能LOCK一個目標時，便一定要在它出現在畫面前方時用雷射劍(長矛)向它一刺才能將它收拾。

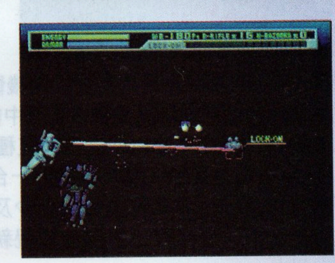




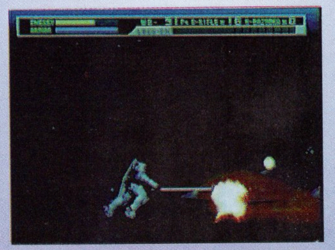


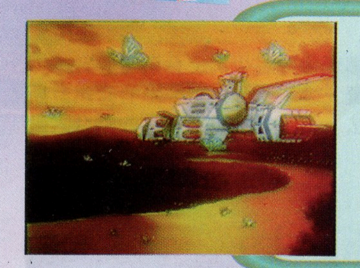




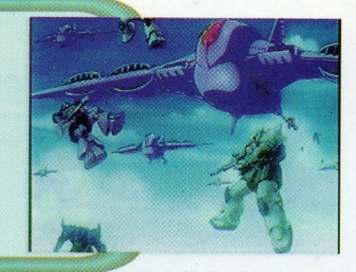








STAGE 7 查布羅之決戰

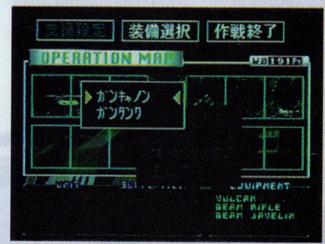


修理完畢後，太空母艦來到了聯邦軍的大型軍事基地查布羅，不過這時自護軍亦剛開始了對這查布羅基地的大攻勢，無數的MS降落在基地上，與聯邦的MS展開激戰，然而，在眼前的大攻勢背後，一台紅色的魔蟹已進入了基地之中……

攻略重點

在開始這一版之前，首先要留意這一版的支援是只能選雷射大砲或太空坦克，不能選用太空母艦的艦砲支援的(這個當然了！)，若WB數值足夠的話，找來一定程度的支援是會有很大幫助的。雖然原著中這一戰自護軍亦有龜霸、雙面蟹等機種參戰，而遺憾地他們並沒有在遊戲中出現，不過單是要應付眼前的敵人便已經夠麻煩了。





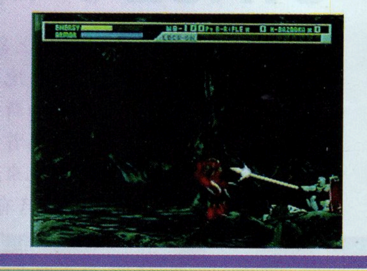
基本上，移動仍是以同時按着盾掣及LOCK-ON掣的方法為主，遇上愛爾蘭蟹時，則要像上一版那樣向前連刺(要站着刺才可)，除此之外則沒有甚麼特別困難之處。來到版面盡頭時，大家會先看到一幕「紅魔蟹插爆小吉姆」，跟着高達便要正式和它交手了，紅魔蟹是種擅長近身戰的機種，若被它走近會很難應付，隨時會像那小吉姆同一下場，所以這裏較佳的戰法是用回對付黑色三連星那一招——不斷地跳起向斜下開槍，但除此之外，退到版邊蹲下看準時機向前刺出的方法亦有一定的成功率。

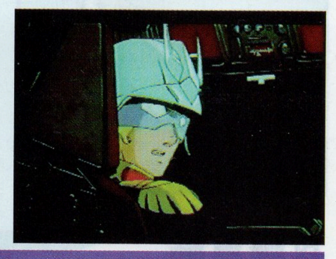


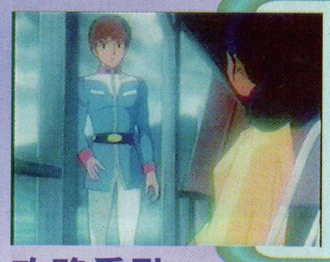




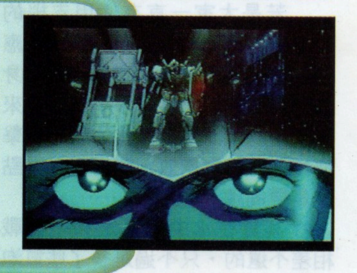








STAGE 8 哥斯哥強襲



查布羅之役後，太空母艦離開了地球，回到了太空的戰場，在中立的第六殖民區內，阿寶遇上了他一生中最愛的人——「娜娜」，而另一方面，所羅門要塞亦派出了部隊來進擊太空母艦，阿寶的對手，是十二台宇宙用的「加大魔」……

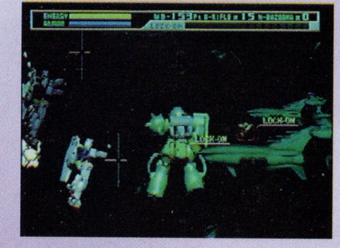
攻略重點

經過了連場地上戰後，戰場又再回到太空，由這一版開始，敵人的數目會有明顯的增加，而且畫面背後更不時會出現自護軍的戰艦，你必須盡快以LOCK-ON將砲塔全部毀掉以破壞艦隻，否則被戰艦主砲擊中是會受到極大損傷的。這一版的首領是一支由12台加大魔組成的部隊，其實這裏並沒有甚麼特別的戰術可以說的，基本上只是亂戰一場，不過在下認為專心刺眼前的敵人，並一直按着









LOCK-ON掣截擊走到前後線的機體會較有效果。順帶一提，這一戰的最大特色可算是阿寶會在戰鬥中數着擊毀的敵機數目，若有看過原著的話，相信也會對製造商連這種細微之處也如此執著感到佩服。

眼見12隻加大魔竟被對方一台機動戰士全滅，敵方的指揮官不禁吃驚萬分，而在戰場外的馬沙及娜娜，亦感覺得到這次戰鬥，而馬沙更感覺到阿寶已經開始醒覺新類型人的力量……





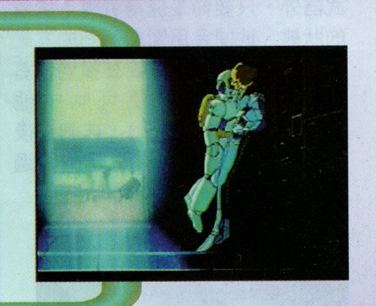






STAGE 9 所羅門攻略戰





聯邦軍對自護軍的大規模攻勢終於開始，他們的第一個目標，是自護軍的前線基地「所羅門要塞」，面對聯邦的大艦隊，守護所羅門的湯二剛開始感到不支，他決定以自護的新型機動裝甲魔霸與聯邦拼死一戰。另一方面，在太空母艦中，史力加將一枚介指交了給美麗，乘座着核戰機出動……

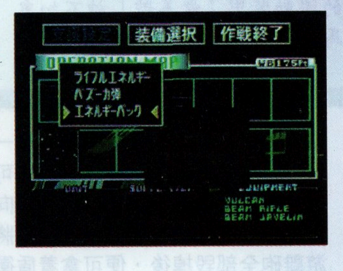
攻略重點

若大家一直以來都有一定殺敵率的話，來到這版時大概便可以使用能源箱這種補給物資，顧名思意，這是種可替你補給HP的道具，對於愈來愈過激的戰鬥，這種道具實在是不可多得的，至於放置的位置方面，當然是以圖版的最後一格為佳，因為這樣才能以最多HP的狀態迎戰首腦……

這一版的初段其實和上一版分別不大，同樣是要小心來自敵方戰艦的艦砲射擊，總之，在版面的最後你會碰上魔霸就是了，魔霸的尺碼明顯地是細了一點，但為了令它能在一個畫面內表現出來，倒是可以體諒的，當它在畫面前方出現時，它會以擴散型的粒子砲為武器，雖然你是可以走近它用劍攻擊的，但這樣做很易會被它一腳踢過來將你重創，所以這時不妨先拿盾硬擋，待它進入內線時才以LOCK-ON攻擊狂攻。當魔霸在內線時，他的攻擊方法是向畫面上半或下半射出密集的粒子砲，為免被這種攻擊擊中，你大可先停留在它發射中的相對方向，然後在他大概要再次發砲前移到另一方，便可將它的砲火引開。

當魔霸受到一定損傷後，今次輪到史力加前來送死了，雖然單靠上述的戰術大概也不會戰敗，但由於史力加的壯烈犧牲，現在可以用普通的雷射槍射中在畫面前方的魔霸了。隨着魔霸的戰敗，聯邦軍亦成功地攻陷了查布羅。

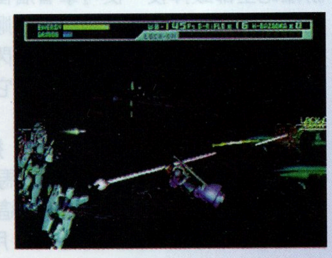




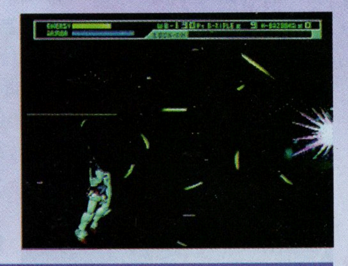






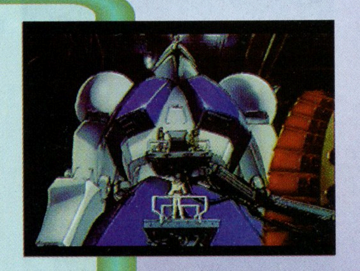






STAGE 10 沙漠之攻防





所羅門攻略戰後，太空母艦來到了第二殖民區，而馬沙和娜娜亦剛好是在這衛星之上。得知太空母艦的出現，馬沙便馬上乘上了他的最新座駕「紅勇士」打算與高達決一高下，但同一時候，卻有另一人比他早一步出手，阿寶今次的對手，是自護軍的兩台最新型機動戰士「強人」及「紅勇士」……

攻略重點

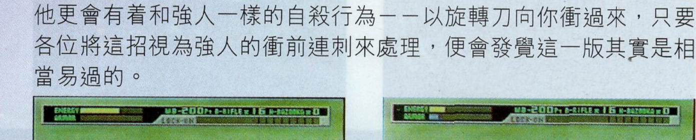
這個是遊戲中最短的一版，因為這裏並沒有任何嘍囉，只有兩台首領級的敵人，不過因為途中不會為你回復HP，所以其實亦有着一定難度的。

說真的，若是在這裏用堂堂正正的戰法和兩台敵機作戰的話，取勝的機會是相當少的，反而用以靜制動(屈招？)的方法則絕對可以一次過版。首先碰上的強人，除了極少時間他會從中距離放出盾內的武器外，只要你是保持着蹲下持盾的狀態，他便會用衝前連刺的方式向你攻擊，這時你只要在擋過他這一刺後馬上出矛便可刺中他(GUARD CANCEL？)，被刺退後的強人跟着又會再次用連刺衝過來，而你又可以繼續GUARD CANCEL下去……

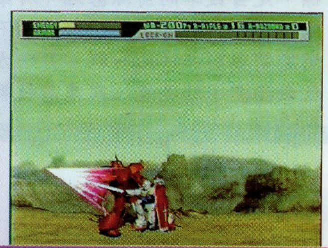


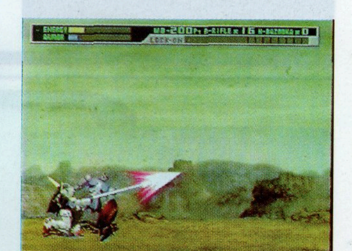


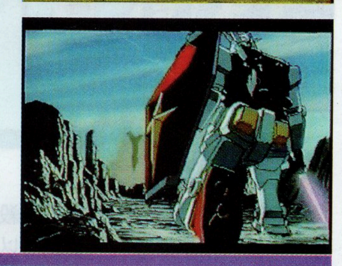
接着登場的是馬沙的紅勇士，這可算是和他對戰中最輕鬆的一次，因為當你蹲下持盾防守時，他的雷射槍是沒法傷到你的，而且他更會有着和強人一樣的自殺行為——以旋轉刀向你衝過來，只要各位將這招視為強人的衝前連刺來處理，便會發覺這一版其實是相當易過的。



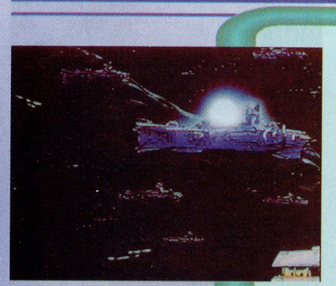




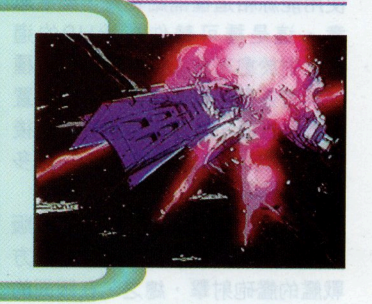




STAGE 11　宇宙之光



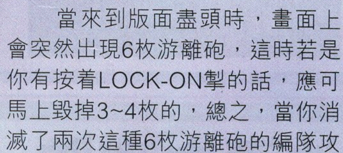
當聯邦軍的大部隊正向着自護軍的最後據點「阿巴奧要塞」推進時，發生了不少奇怪的事件，聯邦軍的戰艦、MS，不斷有離奇地爆炸的個案，而事實上，在離聯邦軍部隊不遠之處，新類型人娜娜正駕駛着首台擁有游離砲的機動裝甲「愛美號」神不知鬼不覺地在向聯邦軍進行攻擊，而馬沙則駕駛着紅勇士，守護着愛美號……



攻略重點

這一版的重點是版面最後和娜娜的一戰，基本上初期的戰鬥已經再沒有甚麼好說的了，總之就是盡快將敵艦擊沉，以免被艦砲擊中吧，至於處理敵MS方面，應以解決前、後線上的敵人為優先，因為一次LOCK-ON隨時可解決4、5台敵機，而畫面前方(同段)的敵人即使是被你用雷射劍「串燒」，最多亦只能一次過消滅兩台，算起來並不化算。



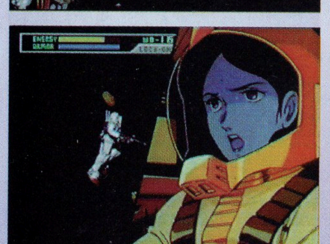


當來到版面盡頭時，畫面上會突然出現6枚游離砲，這時若是你有按着LOCK-ON掣的話，應可馬上毀掉3~4枚的，總之，當你消滅了兩次這種6枚游離砲的編隊攻擊(？)後，愛美號便會現身和你一戰，它主機的攻擊其實一點也不可怕，倒是因為初期會輔以游離砲向你攻擊，令你難以捉摸吧，只要將游離砲全部毀掉後，便可拿着盾衝到它的面前用雷射長矛刺過去，順帶一提，由於愛美號在內線時的閃避速度奇高，對付魔霸的戰術對它是無效的。



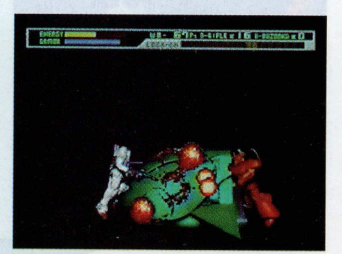
當愛美號受到一定損傷後，遊戲會暫時停下進入播片部份，當阿寶和娜娜「神交」(？)一輪後，馬沙便會駕駛紅勇士加入戰圈，本來以為已經用光了游離砲的愛美號這時卻會放出游離砲支援紅勇士，不過紅勇士本身並不算太難應付，用近身戰的戰術應該是不會輸的。

就在阿寶幾乎可殺掉馬沙那一刻，娜娜以愛美號的機體擋着了高達這一劍，阿寶知道自己做了一件無法補償的事，而馬沙亦知道以現時的實力是不可能戰勝阿寶的，於是先行撤退至阿巴奧要塞中……

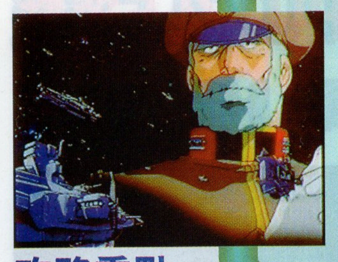


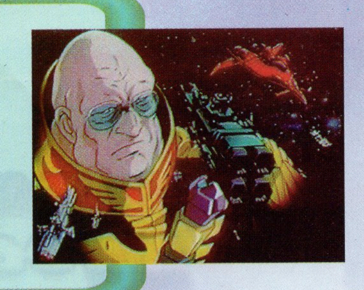






STAGE 12　決戰阿巴奥





眼見自己的軍隊節節敗退，自護軍的最高領導者湯金決定和聯邦軍進行停戰談判，正當大家以為可用和平的方法來避免一場大戰時，湯金的長子卻對於父親求和於敵人的做法大為不滿，更不理會會傷及己方部隊，發射了以殖民衛星改裝而成的超級大砲，阿巴奥的一戰已經是無可避免的了，而馬沙亦坐上了自護軍的最後一台機動戰士「自護號」，準備好和阿寶作一了斷……

攻略重點

在正式開始版面之前，有些地方是要準備一下的，本來在下是認為支援部隊的作用是不大的，但就只有這一版例外，開始前在第5格設定一架支援機吧，這會有很大幫助的。



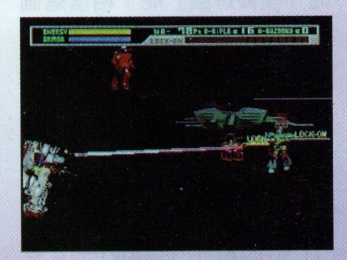
事實上，當版面來到第5格的位置時，會碰上一艘自護軍的大型宇宙空母，它會連續地放出3~4次機動戰士的編隊，若是這時能有一部支援機的話，即使射漏了1、2台亦可由他替你補中，大大降低了被擊中的可能。

在宇宙空母被擊倒後，不一會畫面上會出現一台連續地幹掉聯邦軍機動戰士的綠勇士，暫且不理這綠勇士的駕駛者是否後來0083的卡圖，總之你是沒有辦法用LOCK-ON對付他的，就當作是少許休息時間吧。

在版面最後，終於也要和自護號作一對決了，他最初會以兩手的雷射光向你攻擊，這時應保持拿盾防禦的狀態上下移動，便可在最少的命中次數下擋過這輪攻擊，跟着自護號會繞到內線，這時就是攻擊的最佳機會，總之能射多少就射多少吧，當自護號離開內線後，他便會開始放出雙手向你攻擊，各位大可視這雙手是一種較耐打的游離砲，為免被自護號從三方向向你夾擊，當發現它的雙手是在畫面上時，不妨衝過去用長矛刺過去，只要能毀掉他的雙手，自護號就不再可怕的了。

當高達擊毀自護號的機體時，高達亦被對方毀掉了頭部和左手，不過大家可以放心，因為其實你已經是完成了所有戰鬥，放下控制器慢慢欣賞故事的結局和遊戲的爆機畫面吧。













ENDING……









這隻原來不是PUZZLE遊戲

CARNAGE HEART



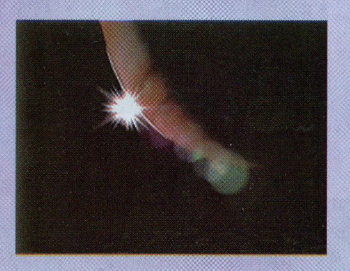
究竟怎樣才算是一隻真正的「模擬遊戲」呢？相信這個問題一定要各位玩過這個名叫《CARNAGE HEART》才能夠真正明白的。可能對不少的玩家而言，模擬遊戲便是一些像《三國志》、《超級機械人大戰》的遊戲才可算是經典之作，可是，相比起這隻《CARNAGE HEART》真是有天淵之別。

究竟甚麼是CARNAGE HEART呢？這是一個在木星上的戰鬥模擬遊戲，背景是在木星的3個衛星之上。這個遊戲是在一個無人的地方進行，其實可以說是人們為了自己不受傷而開發的遊戲，所以，這種遊戲是一種毫無生氣的「殺戮」遊戲。然而，這種遊戲的開發亦不是一種易事。

在遊戲的開端，所有的參加者都必須要有隻一批的機械人才可以參加的，所以這只是一些「有錢人」的玩意。先説回這種玩意的玩法：其實亦是最原始的玩法，參加者要首先準備一些機械人，這些機械人是不限型號，只要是可以動的便可以參加比賽，而且在裝備方面是沒有限際的，所以亦是一種以「錢」來決勝負的比賽。

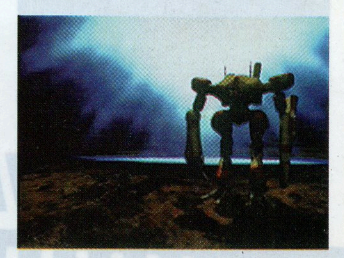
玩者便是要以這些機械人去「打仗」，在遊戲的開端，玩者要在有限的資金之下生產最精良的機械人，所以玩者一定要「睇餸食飯」否則便會有不能製造出機械人的情形出現。而，且在製造機械人方面亦要十分小心，因為在機械人各方面也要注意的，尤其是機械人的體重，因為機械人的體重決定了其行動力及攻擊能力，同時，如果機械人過重的話，根本是不能被製造出來的！

全個遊戲最引人入勝之處，亦即是最難處理的便是機械人的行動設計，亦即是「SOFT WARE」的設定。這種設定是可以直接影響機械人的得勝率，因為如果輸入失當的話，玩者的機械人便會進行一些多餘的動作，以致得到「好收場」！







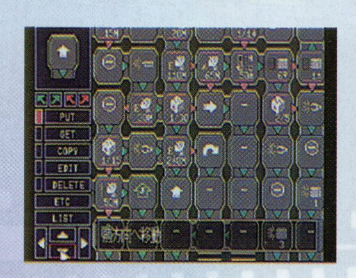


遊戲特色

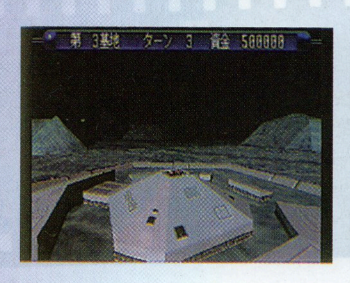
《CARNAGE HEART》除了是一3D的模擬遊戲之外，亦是一隻非常的「PUZZLE遊戲」。為何會如此説呢？全是因為遊戲之內的「SOFT WARE」的編排，使遊戲看上去像PUZZLE遊戲多於一切。

而所謂的SOFT WARE是在這遊戲中機械人的電腦控制模式，玩者要預早輸入這些指令，使機械人能夠在戰場之上將敵人打敗，而且，在遊戲之中，玩者更要自己的製作這個非常複雜的SOFT WARE。這個SOFT WARE便是一個像PUZZLE一樣的程式編寫工作，除了是空間的限際外，指令與指令之間的協調也是玩者一定要注意到的，如果有所疏忽的話，整個程式便會化為烏有。

遊戲的另一個吸引人之處便是3D的戰鬥畫面，除了是一般的戰鬥外，玩者還可以將視點改變，使玩者能完全的投入這個遊戲之中，而且亦能真正的感受到遊戲之中所帶出來的刺激感受。









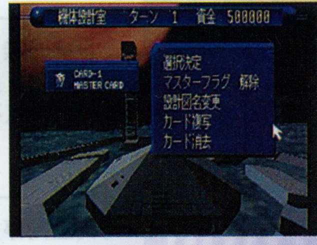
HOW TO BUILD UP A ROBORT

CARD

這便是一切的開始，因為要製造一個機械人，便一定要開一個新的CARD，有了這個CARD，玩者便可以在其中製作屬於自己的機械人了！但有一點是要緊記的，那便是在製作完機械人之後，必須要將自己製造的機械人CARD製成一個MASTER COPY，這樣才可以正式生產機械人。

在遊戲之中，其有32張CARD，亦即是說玩者可以製造32個機械人了！錯！其實是只可以製造29個機械人才對，因為在遊戲之中，電腦會先為玩者製作了3部的機械人，這可以說是給玩者的一個大優惠，但是不要太高興，因為這3隻機械人的實力真是「有限公司」，而且是不可以強化的，所以死了便算，玩者亦不用失望，因為到了那個時候，各位的金錢應已足夠生產一些比較強大的機械人。

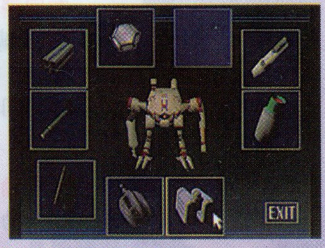




HARD WARE（機體）

這是一種甚為複雜的工序，因為這便是製造一隻機械人的主要程序，首先玩者要為這機械人命名（可以不改的），之後，便可以選擇機械人的機體，在初期，玩者可以製造的機體是不多的，大約只有2種左右；機體之後便輪到引擎了，不同的引擎可以提供不同程度的動力，這亦可以說是機械人動力的唯一來源；MAIN WEAPON（主武器）便是指機械人手上持有的基本武器，多數是雷射鎗或手鎗等的武器；第4種的裝備是SUB-WEAPON（副武器），不要以為這是副武器便看不起它，因為這些多是火箭、地雷的裝備可以為敵人帶來不可計算的損傷，一定要小心的選擇；電腦系統亦是一種不可以缺少的東西，因為在這人駕駛的機械人上，電腦便是唯一的生命，沒有它一切也是枉然；當然，對一切要移動的東西而言，燃料倉是不可以少的，沒有燃料又怎能開動呢？為了姷好的防禦力，裝甲亦是一種十分重要的東西，裝甲不足的機械是註定一敗淘地的；其餘的2項東西便是OPTION及PAINT，前者是一些輔助的裝備如散熱裝備等，而後者則只是機體的顏色選擇而已。





SOFT WARE（移動程式）

就如上文所說的一樣，SOFT WARE一環是這遊戲最吸引玩者的地方，但是這同樣是最令玩者煩惱的。在一個共有64格的圖版上，玩者要使用共有40個的功能來為自己的機械人編寫行動程式，這是一項極艱難的工作。本來要編寫一個普通的程式是不難的，但是如要打倒敵人，便一要編寫出一些十分複雜的程序，以便可以刻敵制勝，而要做到這點，是非常困難的，就有如一個很大的PUZZLE遊戲，因為一方面要設定一個可以取勝的程序，而另一方面又要看着圖版上所使用的空格的位置，以免做到「冇路行」的絕境。

為免以上的情況會發生，玩者最好不要「去到咁盡」，而且必須要在設計之前好好的想一下，或是先繪畫一張草圖才開始進入設計，否則到了前功盡廢才後悔便已為時已晚，對嗎？

技術取引（收集情報）

作為一個有上進心的玩者，這是一個很好的行為，因為這是一種可以使玩者能夠增加生產能力的工作。其實這是一種類似上課的工作，玩者可以在其他的國家之中學到不少的機械知識（其實是向其他的國家購入更厲害武器的設計圖），玩者可以借助這些的設計圖，可以生產其他的武器，當然，這些設計圖是要用錢買的。

除了是設計圖之外，這些國家還有一些好東西可以使玩者得到不少好處的，那就是兵器的開發，只要玩者可以付得起錢的話，那些國家便為玩者開發武器，不要以為這是浪費金錢的，因為這些多是比較強大的武器，所以這些錢是不可以慳的。

生產兵器

在其他國家買到兵器的設計圖之後，便可以開始生產新的武器，這些新的武器可以裝上在自己的機械人之上，這樣可以自己的機械人的戰鬥力大增，亦會因而打勝仗（哈！哈！在打勝仗之後，玩者可以得到一些獎賞的，些當然會是「錢」）。

在兵器的生產上有一點是要特別注意的，那就是錢的問題（吓？又是錢？），因為不少的武器也是極昂貴的，所以不要胡亂的購買，就連設計圖也不要隨便的買，除了是練習MODE之外，其餘的MODE也是不可以亂花錢的，如果亂花錢的話，便可能會有「有武器設計圖，但沒有錢製造武器」的情況出現。

生產兵器（機械人）的時候，要注意一點，便是機械人重量的問題，不要以為「死命」的加重武裝便可以得到勝利，要記着一點：「敵人的裝備永遠是比玩者高強的，使自己的機械人得到一定的移動力是得到勝利的第一步。」

測　試

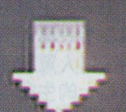
在製作完成之後，便一定要作一次的測試，否則在正式出擊時可能會出現一些致命的錯誤，所以，這種測試是有一定作用的，如果在測試之中發覺出了問題的話，便可以及時的作出補救。而最常出的錯誤便是SOFT WARE的編排錯誤，因為在編排的時候是不會知道這個系統是否一定行得通的，而且，在大多的情況之下，玩者也是不可以第一次便可以成功的。除非玩者本身是一名非常出色的電腦程式設計者，否則，失敗將會是理所當然的。

如果玩者是一個玩PUZZLE遊戲的高手，又是一個電腦程式的設計員的話，這個編寫程式的遊戲一定不會是問題，所以，各位「專業人仕」快些動手製你們自己的機械人吧！

而測試的另一個目的便是要看看機械人的性能，而且在測試之中，玩者可能會發現機械人是會十分多的多餘動作，但請不要立刻作出改動，因為這些在測試之中的多餘動作可能在實戰中是很有用的，小心的觀察，作出最好的修正吧！



前進——相信這個指令也不用多作介紹了，但不要以為這是沒有用的指令，因為這個指令是直接影響機械人生命的動作，如果機械人是不動的話，便一定死無全屍。



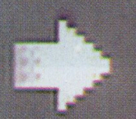
後退——和前進一樣是十分重要的指令，不要以為後退是懦夫所為，但是在兵法之上，後退往往會為戰者帶來最後的勝利的，所以在編寫程式同時，不妨考慮一下使用這個指令。



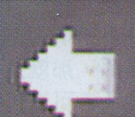
右回轉——這亦是一個基本的移動指令，但是這是一個原地轉的動作，亦是非常重要的因為機械人是不可以一直向前行的，一定要眼看四方，否則隨時會被敵人從後方打倒。



左回轉——這個指令的作用其實是和以上的右回轉一樣的，但為何要有這個指令呢？簡單！因為如果敵人是在在方的話，在轉總會比向右轉的時間短，相信大家一定會明白的。



右移動——以上的四個動作其實也是只向前的移動，而缺乏了兩方的移動，這個右移動便是一個很好的補足，機械人可以橫來觀察敵人的去向，是一種不可缺少的移動模式。



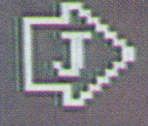
左移動——和上面的右移動是一模一樣的，功用也是一樣的，至於其功用是和以上的左回轉是一樣的。對玩者而言，這又可能是一個冇用的指令，但其實又是重要得很的。



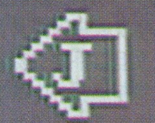
前跳——跳躍的動作看來是有很多用途的，但是在這遊戲之上的用途卻不甚大，而最大的用途便是用來逃避敵人的攻擊，因為遊戲中的跳躍是可以避開一部份敵人的攻擊的。



後跳——作用大致上是和以上的前跳一樣的，但是這種跳躍的攻擊回避率是比前跳為低的，原因很簡單，就是因為是後跳，而敵人的砲火是向前行的，後果是怎樣大家心中有數吧！



右跳——這種跳是比較有效的，因為這是直接回避敵人的攻擊，而且不會因為和敵人是成直線而有所牽連，所以玩者可以很放心的使用這個指令，而且要常用,這是一個提示呢！



左跳——同樣地，左跳是和右跳是一樣的，同樣有着一樣的功用，而且有着一樣的較果，在移動的指令中，這一種和以上的右跳是最出色的，亦是玩者應該最常用的。



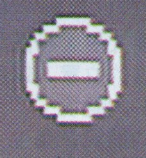
上跳——這亦可以說是原地跳，在眾多的閃避指當中，這是次於右跳、左跳的其中一種動作，但大家可以放心，因為在運作起來，是可以使機械人避過不少攻擊的，好用！

蹲下——這是最後一種用來逃避敵人的指令，但這次不是跳而是蹲下，這是不俗的閃避方法，而且在站立起來的一剎，很易會受到敵人的攻擊，而且不是一下，而是不停的「中」。

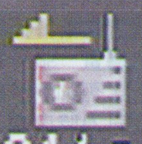
上昇——這是一種非特殊的行動方法，只有一些特別的機種才可以使用的，而在遊戲的初期是不會出現的，所以如果玩者是想用得着這種指令的話，便一定要努力地保命。

下降——同樣地，這種動作是和以上的上昇的一樣，因為以上的上昇動作是不會自動下降的，所以便要以這種動來將機體放回地上，所以不是經常可以用這種指令的。

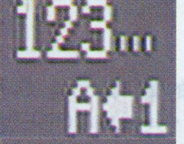
停止——如果機械人是在做着一種動作時要立刻停止的話，這個指便派用場，因為這個指令的作用便是可以使正在做動作的機械人立刻停止正在發出的動作，這是一個不甚常用的指令。



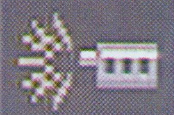
暫停——這個真是一個十分簡單的指令，因為這便是一個暫停一次的指令，如果機械人是過熱的話，這個指令便可令機體有足夠的時間將溫度降低，小心！溫度過高會令機體很危險的。



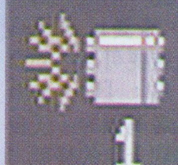
CHANNEL——這其實是一個用來辨別敵我的訊號，這亦是一個有分歧點的指令，如果收到的訊號不是設定的便可以進行其他的行動，這種就像電腦程式一樣，十分重要。



COUNTER——這是一個數數而作出下一個行動的指令，但是以一般而言，是很少機會會用到的，所以在非必要的情況之下，不要使用這個指令，以免發生不必要的麻煩。



主武器發射——看字面已是相當的清楚，是主武器的發射，這是最普通的攻擊，亦是攻擊力最平均的，而彈數方面亦可以因應須要而將數量加減少，但記得一點，子彈也是有重量的。



副武器發射——雖說這是副武器，但是其攻擊力最大的，所以一定要好好的使用，而且這種攻擊彈數是很有限的，所以更加要好好的珍惜，再加上這種武器是很重的，小心。



格鬥——這是最逼不得已時使用的攻擊法，當敵人來到最近距離之時，玩者便可以這種攻擊，但是攻擊力方面是比較低的，而且，很易會給敵人有反擊的機會，這亦是要提防的。



妨礙誘導——敵人也是會使用導彈的，所以這種反導的攻擊是有它的存在價值，但是不是所有的機械人也有這種的功能，以一定要小心的選擇，而且這些機種也是要在後期才出現的。



自爆——不説也罷的指令，大家也十分的清楚，這是與敵俱亡的最後「絕招」，非到必要時不要胡亂使用，否則後果自負！（最好也是不要使用這種指令，因為1部機械人是十分昂貴的。）

甚麼也不做——這亦可以說是「空格」，因為這是一個填位的方格，玩者在一些沒有用的方格上使用這種指令便是最好不過的了。（説實的一句，這真是一個不用也罷的指令。）



燃料測定——這是一個以測量自機的能源水平來決定以下的動作的指令。當自機的能源到了一定的水平時，指令便會自動的隨着能源的水平而自動開啟分歧程式。

破壞率測定——和以上的燃料測定指令一樣，是一個分歧用的指令，在玩者的程式之中，這是一項十分重要的指令，因為當機體受到一定的破壞後，便不宜強行的應戰。

RANDAM——由於玩者不知道敵方機械人的行動模式，所以一些重要的動作便要作此計算，RANDAM便是可以在預定的比律下將行動進行分歧，使自機能有一定的餘地。

時間測定——如果大家已受過失敗教訓的話，一定會發覺有時自機會在「行行企企」，這樣，玩者便要利用一下這指令，因為這指令便是可以使長時期「白行」的機體改變過來。

僚機測定——所謂雙拳難敵四手，而在戰事上亦是一樣的，這指令便是在僚機數目在一定的數目下，自機的行動便會因應形勢而改變，這可以使自機不致胡亂攻擊而招傷亡。

CHANNEL測定——這是一個使自機不致「殺錯良民」的指令，當然，在SETTING的時候，一定要先SET自機的訊號，這樣，自機及僚機便不會自相殘殺，而且亦直接的影響作戰的成功率。

COUNTER測定——這是COUNTER使用的一種變化，玩者可以調校COUNTER的約數，再以多於或少於其數而實行不同的指令，這種方法可以可以使機械可以有更多行動空間。

溫度測定——如上文所說，自機機械人的溫度如果過高的話，機體便會出現問題，而且攻擊力亦大打折扣，相對地，自機的受破壞率亦會大為增加。所以這種探測是不可少的。

主武器彈數測定——這比上一個的測定更加的重要，首先，要攻擊敵的話，彈藥是不可以少的，「數彈」是不可以不做的，如果冇彈的話……到時真是望天打救了。

副武器彈數測定——和以上的情況相同，一樣是要面臨彈盡的時候，如不用此指令的話，便會懵然不知，但是如果使用了的話，便可以利用副程式將自機從危困中拯救出來。



索敵——在戰事之中，除了是自機的戰鬥力足夠之外，還要找到敵人將之打倒才可以算是勝利，所以「索敵」是非常重要的。這亦同時是一個分歧的指令，如沒有敵人的話便可謀他計。



找尋僚機——有時候自機是想開火的，但是又怕會傷及僚機，所以要先找出附近有沒僚機的存在，沒有的話，便可以隨便的開火，否則便又要另找其他的方法向敵人攻擊。



探測障礙物——這是除敵機械人之外自機最大的敵人（？），因為這些的障礙物會影響對敵機的攻擊，所以要將對手打倒，必須要避開這些麻煩的障礙物，方可以順利的找出敵人。



探測火箭——敵人的武器也是十分厲害的，尤其是一些帶火箭的機種，這些火箭是會為自機帶來很大的破壞,所以如,能事先的察覺到敵人的火箭，便可以有時間的避開。



探測飛行物體——敵人是有很多種的，除了有火箭之外，亦會有一些飛行的敵人，所以對空中的敵人亦要有一定的察知，否則便會受到不可補救的傷害，所以不要輕視這個指令。



探測爆炸物——這是用來做甚麼的呢？這便是一個用來探測地雷等武器的指令，有了這個指令，自機便可以逃離這些比較看到的危機，和其他的探測一樣,是可以調校距離、方向和範圍的。





勇者鬥惡龍6

由於種種原因，今次的DQ6攻略會由本刊另一作者FUKUDA接手，雖然是有點對不起大家，但在下可以保證這攻略的水準絕不會因此而下降的(說不定會更好……)J.J



TEXT：FUKUDA

曾幾何時，在某一個國度裏有一處樂土，每個人都過著快樂的生活，無憂無慮。然而有一天，世上出現了一個大魔王，他為了自己的野心而不斷進行屠殺。他因害怕存在於世上四處的不同力量，便用法力將它們封印起來，並命令四位手下負責看守，以免有人妨礙其霸業。

直到有一天，某國國王終於再忍不住，決定帶兵向其中一人討伐。可是，在途中卻不敵而被咀咒。其妻後來在復仇的途中亦同遭毒手，永遠和其夫長眠起來。

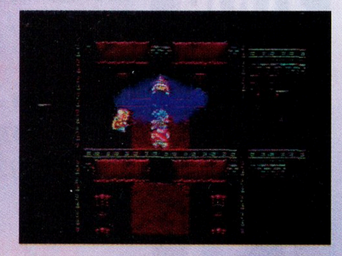
後來，他們的兒子帶着無比勇氣，聯同兩位正義之士再踏上征途，可是因力量不足而被石化了。

在這世上就有着一個傳說：在大陸的下面，隱藏著一片神秘的「幻之大地」。這是本遊戲主角聽到的事。當他踏足這片「幻之大地」時，感到無比的熟識感覺，他心想：「究竟這片是『幻之大地』，抑或……？」

但有一點是可以肯定的——主角最初所造的「夢」，其實是「從前」的事，而他身處的所謂「真實世界」，其實是大魔王所做的好事，即是「過去的世界」。主角要從「現在」中拯救「過去」，能否成功就要看各位了。

回復真身 第三人加入

主角和哈新從古蘭瑪絲的小屋向南行，不久便到達了夢見之洞。在洞內當心被地獄蜂針至身體麻痹而導致全滅；當在洞穴的最深處打敗負責守護的怪物後，便可取得夢見水滴。回到小屋，古蘭瑪絲叫主角先行休息，明天替其回復真身。她替主角二人回復後，占卜出還有人需要此水滴，而且更是要先乘船到尼多古城的，故此便叫美妮優加入主角的行列。到了海邊的新瑪利諾鎮(*1)，主角把仙迪被陷害的事告訴村長，可是他說她現正和旅行商人離開這兒，此時知情的約瑟夫立刻收拾細軟準備離家去追。在2F的木匠家裏，那位女士一看見哈新便歡喜若狂地叫他做「兒子」，令哈新大惑不解。在乘船到尼多古城前，可先到碼頭北面的賭場去看看，那裏有老虎機和撲克牌可玩，不過不要太沉迷呀。最後，主角付了150元乘船離開。





假扮王子



經過海上之旅，主角在尼多古岬落船。沿着山路向西行，不久便到達了真實世界的尼多古城。打探情報過後，主角因不能進城而感到非常懊惱。突然他在防具店發現了一樣叫「貴族之服(*2)」的防具，立刻買下來穿上。守衛一見主角便以為王子(？)回來，立刻打開城門歡迎。主角在國王寢室發現沉睡不起的尼多古國王及王后，得知他們自從去了討伐魔王姆多後便是如此。此時大臣基班(*3)回來，基於懷疑主角的身份而問他其妹的姓名，主角即時答出達莉亞，可是卻因為答錯而被士兵驅逐出城(註：不論答那一個也不對)，至於城內的井則暫時不用理會。

目標！100個小金幣之道



1.(真實)杜魯加村右下方井戶的櫃裏

2.(夢界)試練之塔5F

3.(夢界)尼多古城廚房

夢中尋寶記

主角在尼多古城鎮中的宿屋裏聽到旅行商人的情報，得知向西行後再向南行可發現一條有瀑布的村，而這裏會有「鏡之鍵」。在這阿姆魯村(*4)得知村北的洞穴曾經有能打開月鏡之塔入口的鏡之鍵，可是自從二十年前的地震後，便再不能入洞，現只剩下一名老頭在嘆息。在村中打探完後，先到教堂休息去。醒來時，發現村子的瀑布突然流出紅色的水，主角於是立刻到村北的洞去。在洞裏發現芝娜(*5)正以河水想洗去劍上的血跡，而洞穴的通道亦沒有被封，主角在洞穴的最深處找到正和怪物博鬥的伊里亞(*6)，頓時施以援手。戰勝後眾人帶伊里亞找回芝娜，二人喜極而泣，更將疾風之環(*7)送給主角作為禮物。回到村子的教堂休息後，再次遇上那名老婆婆芝娜，她認得主角臂上的疾風之環，而同時在洞裏嘆息的老人亦突然走入，原來他就是當年和芝娜一起冒險的伊里亞。他非常感嘆，說至今老矣仍未用過此鍵，於是把鏡之鍵交給主角。空閒時可到原先到達的杜魯加村(*8)北面的夢見之井救回村長的女兒，便會得到生命的果實作為獎賞。





月鏡之塔 第四名同伴登場

眾人取得鏡之鍵後，便向尼多古西北方的月鏡之塔進發。主角在大廳裏找不到往上的通道，最後在最左的鏡前調查，終於將隱藏的敵人打倒而發現秘密通道。在2F有左右兩塔，可是只有右方的才能進入，在5F，眾人發現一名透明的少女，她的名字叫芭芭拉(*9)，她說是為了拉之鏡(*10)而來的，主角於是叫她跟著一起走。到了6F，主角先把機關拉下，以令左塔入口打開。在頂樓發現有一間房被四道電光懸浮在半空，只要回到6F房間，把月光球推離鏡的反射即可。完成右塔的兩邊後再到左邊塔去，便可從頂樓的缺口跳下。在左塔5F，主角找不到往上走的樓梯，結果從鏡的反映下找到隱藏樓梯。四條電光解決後，懸浮房便掉回2F，進入後發現拉之鏡，芭芭拉走上前卻不能復原，結果主角用夢見水滴幫她回復真身，她覺得主角等人不是壞人，於是決定加入眾人的隊伍，而主角亦取得了重要秘寶拉之鏡。





決戰姆多

主角得到拉之鏡後，便立刻從達瑪神殿折返夢之世界的尼多古城。他向索魯迪兵士長報告，跟著在國王寢室中，尼多古國王對主角說是時候去討伐姆多了，故此叫主角先到士兵室待夜晚再找他。在晚上，主角在國王寢室發現國王不對勁，突然他閃出強光震開眾人。此時拉之鏡照向國王，出現了一副女性模樣——原來她是元尼多古國皇后舒娜(*11)，她告訴主角拉之鏡能夠剋制姆多，並叫他儘快到其根據地地底魔城將他打敗。第二天，主角從尼多古城東南關卡向東行，便來到地底魔城。雖然關卡上的守衛士兵死了，但仍有神父可以替你SAVE及讓你休息。在洞內經過雜複的通道後，便到達山道地帶。在大石室內，只要把全部按鈕按下，便能令下層有充足光線指示出路。這時舒娜把拉之鏡交回主角，說要用此鏡照向姆多。在洞穴最深處發現姆多，雙方立刻展開戰鬥。打敗他後，用拉之鏡照向他，竟出現了元尼多古皇的真身。就在此時索魯迪趕到，先接了二人回去，而主角等人亦隨後回到尼多古城。







4.(真實)新瑪利諾鎮室內廣場

5.(真實)尼多古村左側平房內的壺

6.(夢中)阿姆魯村教會

7.(夢中)阿姆魯北方洞穴B3

8.(真實)阿姆魯村左側屋內

9.(真實)望斯杜村中央沙地

神之船 再戰姆多

眾人回到尼多古城，卻找不到元尼多古國王、皇后及索魯迪，過了一夜後，主角決定先回現實世界去看看。在現實世界的尼多古城，主角被守衛誤以為他想再扮王子入城，因此將主角捉入監牢裏。不一會，士兵將眾人釋放，原來是國王的命令，他對主角說感謝將他由夢的世界救回，並叫他到別處再談。主角到處找尋，終於在左邊通道找到國王，他說眾人在夢的世界所打倒的姆多並非真身，必須消滅在現實世界的姆多才行，他說要到達姆多城必需有船，可是唯一一艘已經被毀掉，因此給了主角一封國王書狀(*12)，讓他到北方的基多族(*13)借船。臨行前主角聽到一項很有趣的情報：「主角長得像王子。」通過北方關卡後向東行便會來到基多村，主角在長老之家把國王書狀交給長老看，長老卻以神之船被封印了為理由而拒絕了主角。正當眾人想離開時，一名叫做查莫羅(*14)的男孩走了進來。長老告之主角借船一事，他頓時對眾人非常反感。此時他聽到神的呼喚，叫他把船借給主角去討伐姆多，於是他便帶主角到神殿去，念過咒語後便開船並加入成為同伴。





苦戰

眾人到了姆多島，芭芭拉說想留在船上，因此其位置便由查莫羅代替。初加入的查莫羅，能力及裝備都很差，故可先用路拉(*15)回基多村補給及升級。待主角達Lv18後，便可再乘船到姆多島。眾人找了很久也找不到正確通道，原來是在大片熾熱的岩漿裏。在洞裏要當心食人箱，方法是以伊巴斯(*16)咒文去辨認(如果紅光即表示有箱怪)。4F起的敵人很頑強，但就算有同伴戰死了也不要逃走(反正也逃不掉)。若查莫羅不幸戰死便使用尼美多(*17)呪文，因只有他才懂復活咒文(*18)，當反覆挑戰後，便會穿過迷宮到達OPENING曾出現的營地。休息後，眾人乘金龍到達城堡，在2F哈新後現自己的石像(即先前被姆多石化的他)，二人產生共鳴而合體，並學會正拳突擊。右側有一向上的樓梯可令你取得武器火炎爪。最後，眾人找到姆多，可是再次被他石化。主角再次在夢中驚醒，在其妹身旁的拉之鏡此時產生效力，把姆多的幻術破解。他先和兩名手下一起攻擊主角，主角戰勝後，他會強化起來，此時的他非常強橫，若然剛才已耗盡MP的話便死定了。幾經辛苦終於收拾了姆多，眾人亦回到尼多古城接受國王的獎賞——雷杖。





傳說中的達瑪神殿

主角從大臣那裏得知，達瑪神殿在夢的世界中復活過來。到達了達瑪神殿，眾人便可向長老提出轉職的要求。究竟怎樣的職業組合才是最適合呢？以DQ3的經驗來說，勇者/戰士/僧侶/魔法師是當然的組合。但這時卻出現了另一個問題：怎樣才能成為勇者？這問題相信很多人都想知道。(起碼原裝帶都無寫)好吧，告訴你了，只要打敗某頭目後，達瑪神殿旅館便會出現一個情報：「成為勇者要先擁有格鬥專家、賢者及天皇巨星的能力」。因此筆者決定將主角先做戰士，哈新做武鬥家，查莫羅做魔法師，芭芭拉做僧侶，另外美妮優做魔物使，並立刻去捉一隻史萊姆騎士加入。









10.(真實)望斯杜村左側民家

11.(真實)艾古布特城2F廚房

12.(真實)艾古布特城兵士訓練場

13.(真實)艾古布特城北面3間小屋

14.(夢界)通往加路加特的洞

15.(夢界)加路加特左方小屋

勇者阿姆魯

主角自消滅姆多後，便可以用神之船在真實世界裏移動。眾人到達基多村以東的土地，看見一塊木牌寫着「望斯杜村」(*19)，便往內陸看看。村民說在這村子住了一名叫阿姆斯(*20)的勇者，一直以來守護着他們，可是自從上次出外討伐魔物後便染上怪病。到旅店休息後，主角在晚上聽到地震的聲音，發現有一隻怪獸正在魔場裏，於是走過去收拾它。打敗他後，村民告訴主角原來這是勇者阿姆斯所變的。第二天，主角從村口老婆婆得知北之山有能醫治他的理性種子(*21)，叫主角在再找他前應先把種子取得。在北之山的山頂，眾人發現一棵會說話的草(？)，牠叫主角往泥裏找尋，終於發現了理性種子。回村找阿姆斯，把解藥給他吃(選是的*22兩次)，如是者便能拉他入隊。(註：若在取得種子前找他並將他變身的事告之，他便會非常慚愧地離開村子，而且永遠也無法令他再入隊！)





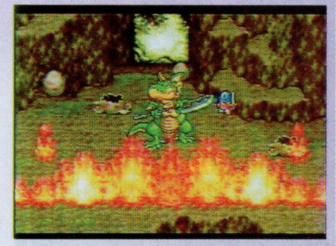


16.(夢界)移動島酒吧
17.(夢界)幸福之國西南方小廟
18.(真實)通往賀斯托城關卡
19.(真實)賀斯托城廚房
20.(真實)賀葛達村宿屋外
21.(真實)賀葛達村左上角民家

藍色閃電泰利

從新瑪利諾鎮乘船向北，再向東步行便會到達艾古布特王國(*23)。主角一進城便看見一名劍士正拖着棺材離去，而從情報中得知，在城西北面的旅人洞穴，因被怪物所封，導致挖洞工程受阻。因此，國王便召集天下賢德之士去把魔物消滅。主角要先通過兩輪守衛的測使才能會見國王，國王問眾人願不願意到旅人洞穴去，眾人答允，他為了證明主角的才能，叫來了兵團長布拉斯多(*24)去和眾人比試。到了城西南方的訓練場，主角和布拉斯多決鬥。戰勝後回到王座，國王說若能收拾洞裏的魔物便可獲得艾古布特王國最強的武器「雷鳴之劍」，接着命大臣把大棺材交給主角讓他能把魔物的屍體帶回作證明。前往旅人之洞時，主角要先打敗守護洞口的怪物才能入洞，而在最底層則會發現很多蛋，而且一接觸便會展開戰鬥。在洞穴的盡頭，主角發現剛才的劍士泰利(*25)正在和一匹惡龍作戰，只見他兩三下手勢便收拾了牠。回到城堡時，國王告訴主角已經把雷鳴之劍交給泰利了，而此時可以經旅人之洞到達山的另一邊，在附近三間屋調查過後便可從西面的樓梯回夢的世界。





決戰四天王之二

主角從夢的世界東北面的大陸經過南面的洞穴，來到了沙漠之鄉加路加特(*26)。在這裏可聽到有關幸福之國及西之岬等情報，不久天色陰暗，主角便出村並在大陸的西面發現一座移動島。登上島後，和入口及掌船的水手交談後，便會正式航行。主角進入室內，看見很多由村子來的村民。和酒保交談後(選三次是的*27)，他便會待到達後才叫醒眾人。到達後，主角被兩隻怪物叫醒，並且被帶到「幸福之國」裏。在城堡內，眾人看見有很多魔物正向着一隻大魔怪朝拜，並且在祭壇前看見了被它石化的加路加特村民們。此見主角非常憤怒，立刻向四天王之二的渣米拿斯(*28)攻擊。它會不斷減去眾人的守備力，因此僧侶便要不斷念史庫魯多(*29)來增加守備力。戰勝後村民們回復原狀，同時釋放了小金幣王的靈魂，令其城堡在夢的世界重現(位於主角最初掉下的大洞)。





洗禮

取得移動島後，主角可先回其故鄉拉夫哥村的武器店，以7000元買下那副閃亮的精靈之甲(*30)。接着便可到小金幣王城換獎品天裁之杖。以移動島到幸福之國西南方的小廟，有位老伯告訴主角有關傳說的四武具及神之城的情報。在地底魔城西南方有一道樓梯，主角從它走回真實世界，通過東南方的關卡後便可到賀斯托城(*31)。

在城裏的國王賀廷(*32)請求眾人帶其兒子賀魯斯(*33)到城南的洗禮之洞去接受神的洗禮，以令自己勇敢起來，此時大臣說王子不知所蹤，在問過地洞內居住的小孩後，結果在城1F右邊的貨倉找回他，國王訓示過後，王子便和主角一起走，不過一落樓又再失蹤，最後在地洞通往外庭的石台上找到他。眾人再次往南到洗禮之洞，但走了不久又被王子跑掉，今次則是在城堡右邊的賀葛達村(*34)左上方民房找回他。再回洗禮之洞，通過第一項試練及第二項試練時，發現王子跑了到別處躲避，故此又要走過去找回他。通過三項試練後，主角便和王子返回王宮。過了晚上的慶祝會後，國王為了感謝主角的恩德，故把國寶魔法鎖匙交給主角。主角現在可由城西小廟的井移動到夢的世界了。

幻之交通工具 飛行床

離開井後向東行便會來到奇雅比路鎮(*35)，主角在鎮裏聽到有關飛行床的情報，可惜已經是過去了的事。沒有新發現下，眾人往鎮西的樓梯回到真實世界，然後向東行到達這裏的奇雅比路鎮。在教堂裏，主角聽到有兩夫婦向神父求教有關兒子莊(*36)死去的事。從情報打探出到東北方的命運之牆去會發現一塊勇氣之岩，若能把其碎片帶回的話，便能令莊超生。補給好裝備後，主角便向命運之牆進發，在入口的山洞內，有神父告訴主角在山上有着一件叫黃金鋤頭的秘寶。主角從石壁的空隙往上爬，發現某些去路被擋，接着從左上方掉下可取得黃金鋤頭(*37)，現在可以用鋤頭打碎石柱了。在山頂用鋤頭撞擊勇氣之岩，取得了勇氣碎片(*38)。回村後，主角把勇氣碎片交給莊的父母，他們叫主角先休息。在夢中，主角碰上莊，他非常感謝眾人，於是把他的床施以法力，成為飛行床(此時主角會自動返回夢的世界)。取得床後，主角往西飛到占卜婆婆的家(位於地圖的西南方)。



被詛咒的鏡公主

主角從占卜婆婆處知道現在要去北面的井，於是立刻坐船去位於阿魯姆南方的井，到達真實世界。往東南方行，不久便到達目的地科恩城(*39)。從情報知道這裏住了一位被魔封在鏡子內的美人，主角向二樓的大臣查問國王在那兒，他說國王正在地下室內，向守着地下室的士兵表明來意，他便會讓路給主角進入。在鏡房前，主角正想進入之際，卻被國王阻止。眾人回王座向他說有拉之鏡，他便帶主角回鏡房去，可惜拉之鏡並不能令公主復活。主角再找國王，答應他去收拾令公主困在鏡裏的魔法師米拉魯哥(*40)，希望能令公主重生。大臣告訴主角米拉魯哥住在城堡北面湖裏的一座塔上，但要用伊巴斯咒文才能打開入口。主角找了大半天也找不到塔，忽然聯想起城堡西北方井裏的老人所說的話，於是便回夢的世界中部那大片沙漠去，果然找到一座塔。在塔頂消滅了米拉魯哥後，回科恩城找國王，他再次到達鏡房，向鏡公主念咒語，終於令伊莉加公主重生。國王為了答謝眾人，決定把用來開啟城東水門的水門之鍵交給主角，現在可以乘船橫渡西南方的大海了。



22.(真實)洗禮之洞B3

23.(真實)洗禮之洞B4

24.(真實)賀斯托城王子房外

25.(夢界)奇雅比路左下角民家

26.(真實)奇雅比路左下角民家

27.(真實)命運之牆



DQ6 Q&A

「DQ6」已經推出好一陣子了，相信很多讀者都有玩過吧。由於此遊戲的難度頗高，令不少玩家在遇到阻礙後相繼放棄，其中以「如何進入尼多古城」最為經典。筆者幾經艱苦才完成此巨作，發現有很多極富趣味及極具挑戰性的事件，相信有些只爆了一次機的人永遠也不會知道這些秘密的……

Q：聽人說在真實世界南面的水井裏，有人能夠幫你的武具增強能力。為什麼我做不到？

A：你有沒有看清楚螢光幕上寫的字？那一間店只能幫主角改造武具的外觀，增加美感而矣。當然，為了在「穿衣比賽」取勝，改造一下武具是有需要的，至於錢嘛……除了這裏外，在隆嘉迪西奧(*41)那兒也有一間分店的。

Q：雖然我能發現人魚，但不能拉她入隊呀！而且「東北的岩場」在那裏？

A：只要應承羅保(*42)帶那人魚回其故鄉後，就可以令她入隊。方法是在村外駛船進入北面的海洞，然後在看見羅保二人的畫面的石隙按Y掣叫他，那麼他便會說服美人魚跟着你。至於「東北的岩場」可從新瑪利諾那裏的情報知道，原來是在此鎮北面的。

Q：為什麼在傳說之劍的洞內，泰利不會加入我方？我從說明書中知道他可是六名主角之一呀！

A：別心急。當他第三次出場時，只要將他及另一個頭目打敗後，他便會因為美妮優而入隊了。

Q：有人話在隆嘉迪西奧北面有一艘沉船，裏面有一條「牢獄之鍵」。為什麼無論我怎樣也找不到？難道要完成某件事後來才會出現這船？

A：不要花時間了，那裏根本沒有沉船，正確來說，根據柏斯加尼(*43)這漁港某人的情報，全GAME唯一一艘沉船是位於此村北面的海底。在船裏藏着最重要寶物「最後之鍵」(*44)。至於所謂的「牢獄之鍵」，不用心急，到了魔王那裏才說吧。

Q：找不到情報人何古(*45)

A：哈！筆者找他也找了幾小時呢。在隆嘉迪西奧右邊的民家，記不記得有一個女孩說「常常聽到恐怖的聲音」而發覺找不到進入此屋的入口？試試到屋外晒晾衣服的位置吧，原來是可以從右側破壁入屋的，而何古則是那個在屋頂坐着的傢伙。

Q：莎莉(*46)不肯替我鑄劍

A：這是最狡滑的陷阱之一呢。當你將從傳說之劍山洞取得的生銹劍交給莎莉時，由於她對你的居心有所懷疑，所以她會說「讓我看看你的眼睛，那麼我便知道你有否說謊」，因此在她說完這句後，你便不能再動直至她應承你(大約四至五秒)。

Q：過了很久也拿不到傳說之劍。

A：莎莉說過的。你要把其餘三件傳說武具找到後才去找她。

Q：傳說之盾在那裏？

A：要取得此寶物，是要收集很多人的情報才行。首先是其所在位置，根據城裏兵士的話，它是在阿姆魯村東面的河道盡頭。第二，要通過無限迷宮，方法是根據奇雅比路東面洞穴那劍士的情報，先向北找到最長的通道，然後在十字路口向西行，在畫面轉換後再向南行到盡頭，那一間房便能通往下一層。第三，根據學者的話，在魔物石像對面的牆上向右移，直至第一個牆角就調查到樓梯。最後，根據海皇波士頓的情報，在無限樓梯向下走三層後向上兩層，就到達取得傳說之盾的所在之處。

Q：聽說有兩項隱藏職業「龍」及「金屬史萊姆」，是否只有最後迷宮才能取得轉職為龍的「龍之領悟書」？還有為何我在阿姆魯北面的洞裏找不到轉職為「金屬史萊姆」的領悟書？

A：問得好。要知道成為勇者已經很艱難，但要成為「龍」就更難。先更正一點，就是在阿姆魯的洞根本不會得到轉職道具，看清楚日文名吧！是「金屬怪」呀！

先談談做「龍」的方法：(1)當然是取得最後迷宮的寶箱。(2)以90枚小金幣去換「龍之領悟書」。(3)在「史萊姆武鬥大會」取得Lv8的勝利。(4)泰利入隊後回艾古布特城，那匹戰敗的惡龍會因他的關係而入隊，而牠的基本職業便是「龍」。(5)到隱藏區域迪斯高特(*47)可以用三萬元購入。

至於做「金屬怪」的方法，實在非常艱辛，因為只能憑打倒金屬怪時所得的道具，才能做此職業。要知道碰見金屬怪的機率已不多，不但要在它逃走前將它消滅，更要獲得道具，這種機率可以說是萬分之一左右。

不過，如果你有幸能取得「金屬怪之領悟書」的話，那麼便有機會去打開被封印在達瑪神殿中的隱藏區域迪斯高特(那當然是指你全部十八個職業完全熟練)，並且能挑戰那傳說中的大魔王，它的實力比起最後頭目強幾倍。有點像DQ5，就是打贏它後是可以再次挑戰的。最後，祝各位「惡龍專家」能夠向這魔王挑戰，GOOD LUCK！

中日對照表

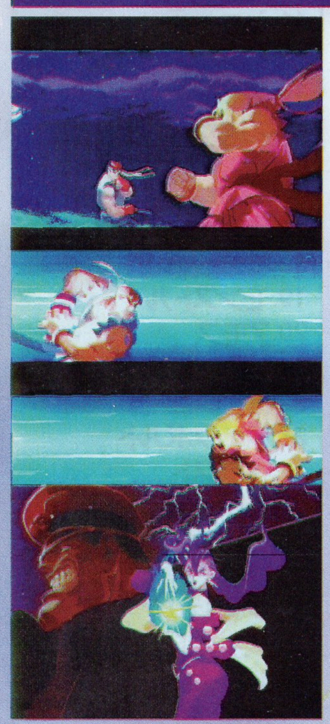
1.サンマリーノ
2.きぞくのふく
3.ゲバン
4.アモール
5.ジーナ
6.イリア
7.はやてのリング
8.トルッカ
9.バーバラ
10.ラーのカガミ
11.シエーラ
12.おうのしょじょう
13.ゲント
14.チャモロ
15.ルーラ
16.インパス
17.リレミト
18.サオラル
19.モンストル
20.アモス
21.りせいのタネ
22.はい
23.アークボルト
24.ブラスト
25.テリー
26.カルカド
27.はい
28.ジャミラス
29.スクルト
30.せいれいのよろい
31.ホルストック
32.ホルテン
33.ホルス
34.ホルコッタ
35.クリアベール
36.ジョン
37.おうごんのつるはし
38.ゆうきのかけら
39.フォーン
40.ミラルゴ
41.ロンガデセオ
42.ロブ
43.パスカニ
44.さいごのカギ
45.ホック
46.サリイ
47.デッスコッド



由零開始的超激戰！

STREET FIGHTER ZERO

製造商：CAPCOM
發售日：12月22日
售價：5800日圓
容量：CD-ROM



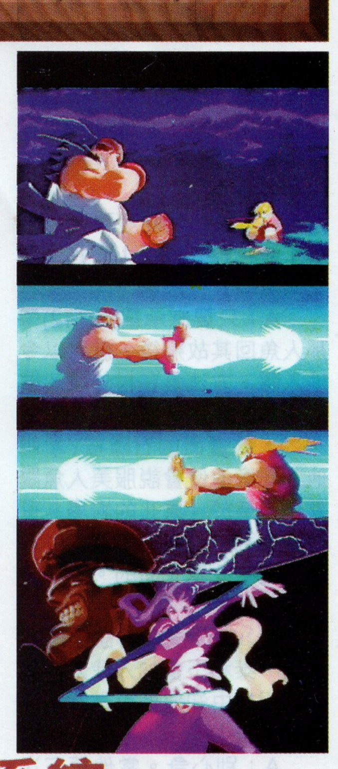
系列中最忠實的移植作品

在今個聖誕假期中，格鬥GAME迷肯定不愁寂寞，首先推出的就是這個超人氣作品，格鬥GAME中的老字號——《STREET FIGHTER ZERO》，今次的移植速度真是非常鮮見的快，只需大約半年的時間便可移植在PLAYSATION上，可謂格鬥迷之福。

在街上還有很多人投錢玩的《STREET FIGHTER ZERO》，除了移植得很快，更是絕不馬虎的作品，和以往移植在SFC和MD上的同系列作品簡直不可同日而語，就連3DO的《SUPER STREET FIGHTER X》也稍有不如，故此現在真的是次世代遊戲機的世界了！

嶄新的ZERO系統

雖然《STREET FIGHTER ZEZO》（以下簡稱《SF ZERO》）是以本GAME角色的少年故事為骨幹，但卻因加入了不少新系統和新的必殺技（雖則不合理，但在商業角度來說又無可厚非），如果閣下是街機迷，相信已經了然於胸，但對於一些新玩家來說，則應該介紹一下了。至於各人的出招表，大家則可以參考本刊第7期中的「打獲甘」特輯。



ZERO 1 SUPER COMBO系統

繼承於《SUPER SF II X》的SUPER COMBO系統，《SF ZERO》的SUPER COMBO能源也是從3個因素而儲成的：(A)施展必殺技，(B)擊中敵人，不論是否擋中、(C)被敵人擊中。不同的是《SF ZERO》的能源是有3級LEVEL的，使出的方法是當輸入了SUPER COMBO的指令後按一個攻擊掣便是LEVEL 1，按2個便LEVEL 2，而按3個則是LEVEL 3。

◆KEN的SUPER COMBO「昇龍裂破」，威力是一級級的增大

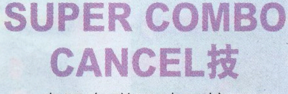


ZERO 2 CHAIN COMBO系統

其實即是連續技，今次亦加入了CANCEL系統，而且連SUPER COMBO亦可使用，是非常有效的攻擊方法。

必殺技CANCEL技

RYU在空中出輕拳，跟著是蹲下輕拳，因為在蹲下時要將方向掣按向下方，所以之後只需輸入↘→+拳掣便可出波動拳，非常爽快的攻擊。

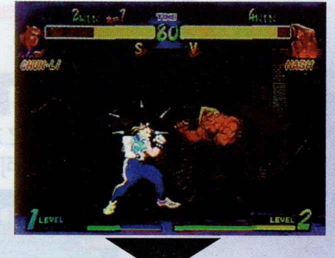


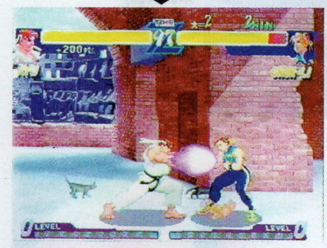
春麗在蹲下時已按下了↙後才出輕腳，當NASH中招後已儲足了時間，跟著再按→←→加腳掣便可以迅速施展「千裂腳」，令人防不勝防。













新增設的TRAINING模式

是專為初學者而設，讓他們可以在不限時間，不扣體力，不扣SUPER COMBO能源的情況下練習盡情地練習一下各種必殺技，是個名符其實的訓練道場







ZERO 3 空中防御，返擊技

空中防御

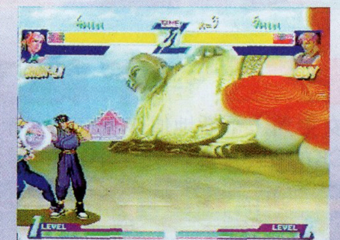
新加入的空中防御，是防止在空中未出招時被敵人攻擊，尤其是飛行道具；是一項非常實用的新功能，不過在落地前是不能使用的。

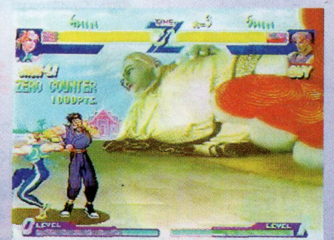


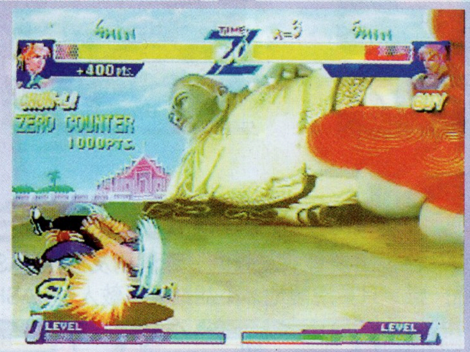


返擊技

以往被敵人壓至邊位時便很易會被人「屈死」，但現卻可以使用返擊技返擊，使用方法就是擋了敵人的攻擊後，馬上輸入←↙↓+拳或腳（因使用的人物而定），便可將敵人打開，但卻要扣去一級SUPER COMBO的能源。

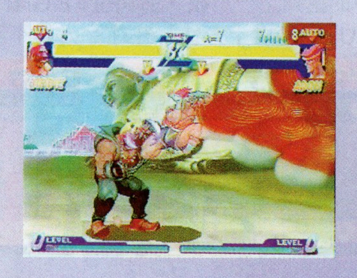






ZERO 4 自動防御擋系統

這系統是由《X-MEN》中搬過來，只要在選擇角色時揀AUTO便行。在使用自動防御後，便會有8次的自動防御，在一些來不及防御的時候也可以防御，對初玩者十分有用。但另一方面卻有一個缺點，就是SUPER COMBO的能源只得1個LEVEL，不會LEVEL 2或LEVEL 3，使攻擊的彈性和威力降低了。







RYU　不滅的主角

《STREET FIGHTER》的主角，為了成最強的鬥格家而不斷修練。實力非常平均，主要以波動為攻擊，當儲夠SUPER COMBO LEVEL後，不妨餵以真空波動拳，而真空龍捲旋風腳則最好和連續技一起使用，否則很難發揮最高14HIT的威力。另外，要盡早學會波動拳後出昇龍拳，因敵人在跳波時是最易打但又最危險的。





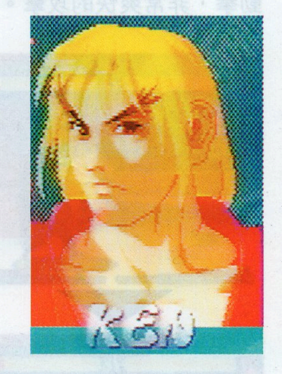
KEN　永遠的好對手

身為《STREET FIGHTER》系列的第二男主角，KEN所有的實力絕不比RYU差，而且還十分有型。KEN的波動拳有著較大的空隙，但昇龍拳又十分霸道；若敵人在近距離出波時，大可用昇龍烈破解決他，而神龍拳則留待對付空中的敵人吧，不過攻擊範圍卻十分之小。





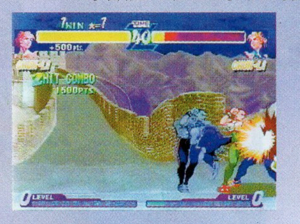






春麗　年輕又美麗的警官

《STREET FIGHTER》的第一女主角，不斷地偵查 VEGA（赤目司令）的犯罪証據，把他繩之於法。刪除了SPINNING BIRD KICK的春麗，加入了較為實用的昇天腳，而又有中段技的旋圓腳，可謂十分強，只要找緊時間，便可利用千烈腳或氣功拳將對方一口氣擊倒。



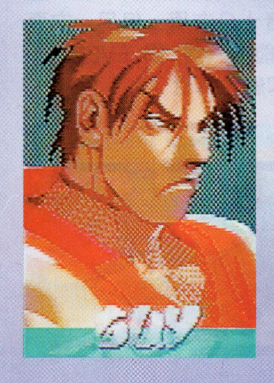


NASH　GUILE的生死之交

在《SF II》中，GUILE打敗司令後，便說出要替朋友報仇，那個朋友便是NASH。可能他們都是軍人，又是朋友、所以所出的招式都是一樣。只要冷靜地，不胡亂攻擊敵人，NASH可說是攻守兼備的，他最有用的當然是腳刀，而且最好用蹲下輕腳加腳刀的取消連續技。





GUY　武神流的繼承者

CAPCOM另一名作《FINAL FIGHT》中的主角之一，在《STREET FIGHTER》中大玩CROSS OVER，是為了證明「武神流」是最強而戰。GUY的速度十分快，往往令人妒不勝妒。武神剛雷腳十分快捷，可以連著其他招式出，威力立時倍增；而武神八雙拳則最好用作對空的SUPER COMBO。





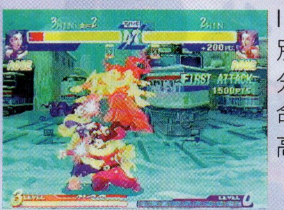




ROSE 美艷而神秘的新女角

擁有靈力的占卜師，為了封印「邪惡之力」的美女ROSE是全新的角色。她所用的招式是十分多樣化的，最有用的莫過於SOUL REFLECT，可以將敵人的飛行道具反彈，又可作近身攻擊；而SUPER COMBO則以SOUL ILLUSION最特別，因為可以用分身攻擊敵人，命中率大為提高。

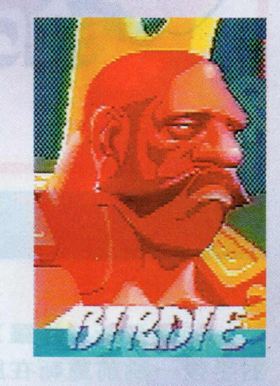




BIRDIE 凶殘的破壞王

在第一代《STREET FIGHTER》裡的英國巨漢，可以說是VEGA門下的爪牙，以售賣毒品為主。BIRDIE混合了ZANGIEF（蘇聯佬）和BISON（拳王）的特點，大家都是硬橋硬馬的角色，至於必殺技BULL HORN則比BISON的轉身重拳更厲害和易用。

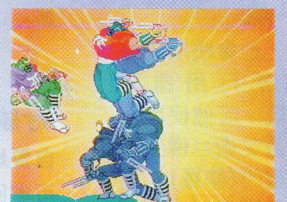




SODOM 《FINAL FIGHT》的頭目

GUY的對頭人，在《FINAL FIGHT》中是第2版的頭目，也是CROSS OVER的結果。與BIRDIE一樣，都是身型大而又遲鈍的角色，而攻擊方法也很接近，比較上是難上手一點，但攻擊頗強；不過SUPER COMBO中的投摔技要轉兩個圈，故比較難使出。


ADON 泰拳之達人

他又是第一代的角色，SAGAT的門下，處事十分狠。ADON主要是腳攻擊，他的必殺技亦差不多全是腳招。他的攻擊範圍比較怪，以致敵人摸不到他的路數，這點十分有利。必殺技JAGUAR TOOLS可以突擊用，而RISING JAGUAR則可以當是昇龍拳般使用。

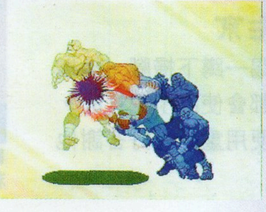







SAGAT 永遠的惡役

SAGAT和RUY、KEN同是《STREET FIGHTER》的老臣子，而敵對的關係則從未改變。除速度稍慢外，SAGAT的攻擊力是十分強，既有上段波又有下段波，而大昇虎拳更可以一次打出7 HIT。SUPER COMBO方面，TIGER CANNON是十分好用的飛行道具，至於其他兩招SUPER COMBO則是和其他角色使用方法差不多。







侍魂 斬紅郎無雙劍

簡易「屈機」方程式〈三〉

文：ZAC



「有種便放馬過來吧！」——霸王丸

基本戰法：

(1) 旋風裂斬（修羅）旋風裂斬•刹（羅刹）→擊中對手後→跳前重斬在族風中之對手
(2) 烈震斬（修羅）→站立中斬
(3) 跳前重踢→站立或蹲下中斬→旋風波（羅刹）→剛破（羅刹）

對天草四郎時貞

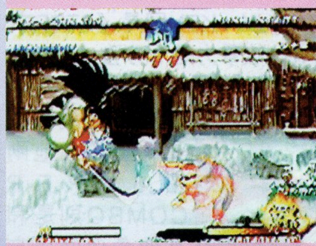
跳前重斬→蹲下輕或中斬。若他趁你跳過去時攻擊你，擋完後便用重斬COUNTER他吧！

對 NAKORURU

若你是羅刹劍質，可用戰法(3)。若不，便可以跳後重斬斬中衝着你而來的小女孩。

對 RIMURURU

衝前，在接近時使出小疾風弧月斬。這時她通常都會因為想出招而中了這招。若她擋了，她一是會跳到你後方，一是會蹲下擋。



■如她正出招，有理冇理便用大斬斬她吧！

對服部半藏

放心跳過去，他會跳前攻擊你。擋完便可用重斬COUNTER他。若他使出空蟬飛舞或附身之術＝佛，擋了便可用斬鋼閃(修羅)/前衝中斬/疾風弧月斬/烈震斬(修羅)還擊。

對千両狂死郎

這傢伙喜歡以他那柄斬馬刀篤你，與其與他鬥長，不如在版邊垂直跳重斬斬死佢好過。

對黑子/霸王丸

跳前重踢→蹲下輕腳連踢，這招很有效，但扣得少。又或用跳後重斬，三至四刀就夠將他斬開兩邊的了。



■用「懦夫戰法」對自己也蠻有用的！

對牙神幻十郎

邪惡師兄，但不難對付。可用跳前重斬或戰法(3)。總之，斬完便蹲下輕腳連踢迫開他，然後又跳過去重斬……直至永遠，阿門。

對緋雨閑丸

自覺地走到版邊垂直重斬便可省回被他虐待之苦……

對 GALFORD

跳前斬鬼佢吧！若他使出REPLICA ATTACK或IMTATE REPLICA，擋完便可用烈震斬(修羅)/前衝中斬/疾風弧月斬還擊。

對首斬破沙羅

跳過去吧！等他放出地刺，擋完落地而他又再放地刺的話，你想點就點啦！

對橘右京

跳前重踢→蹲下掃腳。他擋了通常都會使出不意打的。站立了便用重斬好好答謝他吧！

對花諷院骸羅

若他是羅刹劍質，便放心跳過去攻擊，又或用戰法(3)，但如果他是羅刹劍質，便只好用跳前重踢→蹲下輕腳連掃這「懦夫戰法」。

對壬無月斬紅郎

這是一個BONUS GAME。待他走近時使出蹲下輕斬，他擋了或中兩下後便會用不意打攻擊。站立擋了後便立即以站立輕輕斬COUNTER他。之所謂「山大斬埋有柴」，很快你便可斬死這柴了。



■有時，可以跳過去斬他的不意打的。



■畫題：十五歲殺人魔的兇器與燃料 畫：花諷院和獨



「…………………」——橘右京

基本戰法：

(1) 跳前重斬／中斬→蹲下中斬／輕斬
(2) 跳前重踢→夢想殘光霞（羅刹）
(3) 雲雀→蹲下重斬

對牙神幻十郎／霸王丸
可用戰法(1)或(3)，若不夠打，可用跳後重斬或戰法(2)，留意的是戰法(2)由對手中招到開始扣對方能源，需時十多秒。

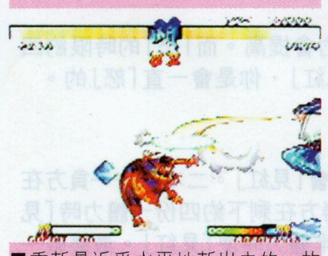
對首斬破沙羅
跳前，等待他放出空刺，再在你擋完着地時再放空刺的機會。這時，他是任你處置的。

對緋雨閑丸
別想主動攻擊，還是乖乖的在版邊垂直跳，以中斬「屈」死他吧。

對 GALFORD
前跳重斬。若他使你REPLICA ATTACK或IMTATE REPLICA，擋完可以用前衝輕／中斬，或用朧刀(修羅)來還擊。

對黑子／橘右京
若你是修羅劍質，只消不停使出霜風便可屈死他。否則，你便要用戰法(1)或(2)，又或用跳前重踢→蹲下輕腳連掃這招。他擋完通常都會使出不意打，站立擋了，便可以重斬還擊。

對 NAKORURU／RIMURURU
不停地跳後重斬，再在版邊垂直跳重斬，你便可以截擊到正想出招的她們了。


■重斬是近乎水平地斬出去的，故請看清對手位置才爭斬。

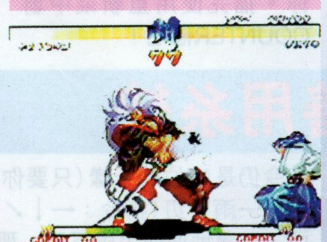
對花諷院骸羅
若他是羅刹劍質，你可跳過去點斬都得。但如果他是修羅劍質的話，你最好就是用跳前重踢→蹲下輕腳連掃這招屈他。

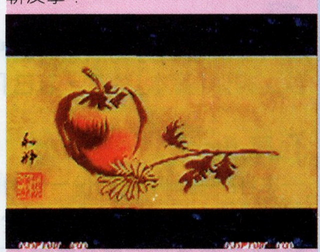
對千両狂死郎
不停用霜風便可屈死他。若不，便要跳前攻擊。如他也跳起攻擊你，擋了後便以重斬或中斬COUNTER他吧！

對服部半藏
跳前重斬，通常他都會跳上來攻擊你的。擋了便可用重斬或中斬COUNTER他了，唔夠打便用戰法(2)吧。

對天草四郎時貞
可用戰法(1)，若真的不夠打，使用戰法(2)反擊吧！

對壬無月斬紅郎
待他走過來時，使出蹲下輕斬，他擋了後便會出劍反擊，擋了便即用站立中／輕斬COUNTER他，重複上述動作，便可爆機的了。


■輕斬兩下，他出完刀便用站立中斬反擊！


■畫題：果與花都會有和諧 畫：花諷院和獨

「親愛的，我們一起去尋個開心吧！呵呵呵！」——天草四郎時貞

基本戰法：

(1) 跳前→蹲下輕腳連掃（受害者被掃四出輕腳後是會暈的）→你想點打都得。

對霸王丸／牙神幻十郎
跳前中斬或戰法(1)唔夠打便要不停跳後中斬，再在版邊垂直跳中斬→蹲下輕腳連掃來屈他。

對服部半藏
跳前中斬。若他跳前截擊，擋了後便以中／重斬／重踢來COUNTER他。

對 NAKORURU／RIMURURU
可用戰法(1)。若失效便在版邊垂直跳中斬(若他走得太近便改用重踢)→蹲下輕腳連掃來幹掉她。

對黑子／天草四郎時貞
不斷使出靈刀(修羅)／冥府魔障彈(羅刹)，他便不過來。若他跳過來，便使出站立中／重斬或蹲下輕／重斬來轟開他吧。

對千両狂死郎
請用戰法(1)。若不夠打，便在版邊垂直跳，他自會跳過來攻擊你。擋了便用重腳COUNTER他。如他站在你下面攻擊，便用中斬斬醒佢吧！


■係咪埋唔到我身呢，小可愛？

對 GALFORD
跳前中斬。若他跳上來截擊，便可在擋擋了後用中／重斬或重踢COUNTER他。如他使出REPLICA ATTACK或IMTATE REPLICA，擋了便衝前中斬他吧！

對緋雨閑丸
別亂來，你只好在版邊垂直跳中斬他。這是最保險的方法。

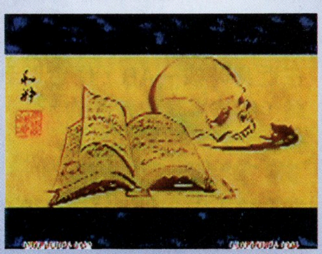
對橘右京
這個橙十分喜歡被踢，那便用戰法(1)踢暈他尖，之後你想點都可以了……

對首斬破沙羅
跳前，若他放出地刺便擋，並希望他在你著地時再放地刺。當願望成真之時，你便可以為所欲為了。

對花諷院骸羅
堅持使用戰法(1)！看看這「大牛龜」如何被一個大男人(？)踢暈，再任人魚肉的情景。

對壬無月斬紅郎
別懷疑那對「人字拖」的威力！用戰法(1)吧，那時是便會見到今集「大佬」在你面前暈，並知道他是何等弱小的了！呵呵呵呵呵……


■有冇搞錯。你都算係大佬輩？


■畫題：「他」的收藏品 畫：花諷院和獨



「你這個XX，看我打到你像XX吧！」——花諷院骸羅

基本戰法：

(1) 跳前中斬—硬碰（修羅）／打剎（羅剎）
(2) 在對手面前閃避—圓必殺～地（羅剎）(但較難用)

對橘右京

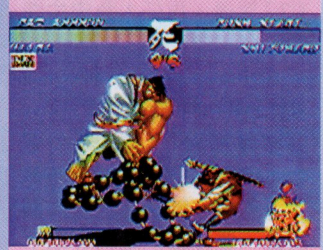
跳到他面前，一着地便使出硬碰或打殺，你會看到出招快絕的右京如何還你截擊，再看到一個橙在畫面中撞來撞去……



■硬碰的連環圖。請留意那橙是正想出招好。

對緋雨閑丸

不斷使出不意打，理應可幹掉他的了。若不行，便到版邊使出戰法(1)的垂直跳版本吧！



■這方法奇怪在：少則三下打死佢，多則六至七下才行。（同是冇氣狀態）

對 NAKORURU／RIMURURU

可用戰法(1)或(2)，理應足以應付。若出問題，便走到版邊使出垂直跳版戰法(1)吧！



■唔好迫我出手呀～

對首斬破沙羅

跳前用戰法(1)。如果乘你在半空時放出地刺，擋完着地後通常他都會再放地刺的。這時，你想打到他像XX或YY甚至ZZ都得。



■你想被打到似乜？

對黑子／對花諷院骸羅

若他是羅剎劍質，可用戰法(1)或(2)對付他。否則，你只好站在版邊，待他接近時以裂立或蹲下輕斬逐下打他。如他跳過來攻擊或使出不意打，站着擋了再用輕斬還擊吧！(這是最難對付的對手……小心)

對 GALFORD

跳過去用重斬或使用戰法(1)或(2)。如他使出REPLICA ATTACK或IMTATE REPLICA，擋了後是可以用衝前中斬或衝前出打殺／硬碰來反擊。



■我嚟啦！

對霸王丸／牙神幻十郎

跳前使出戰法(1)或用重斬，再在版邊使用垂直跳版戰法(1)。

對服部半藏

跳前，通常他會跳過來攻擊你。擋完便用重斬或中斬COUNTER他吧！

對天草四郎時貞

可使用戰法(1)，他最多只會以站立中或重斬來對空，擋了便可用中或重斬COUNTER他的了。

對千両狂死郎

因他的斬馬刀較長，而他又不受對橘右京的那套屈法，所以只好在版邊垂直跳，使出戰法(1)的垂直跳版本了。

對壬無月斬紅郎

先待他走過來，再以蹲下輕斬攻擊兩下，然後跳前。這時，他一是會使出不意打，係就立即按重斬斬佢！如他使出斬立重斬，便於擋格後以重斬COUNTER他吧！



■站立重斬又怎樣？這樣COUNTER你看似仲「應」！



■畫題：父子情深（兩父子的遺物）
畫：花諷院和獨

系統篇 善用系統

前衝中＋C

這一刀不能擋的。最好的用法是先打跌對手再衝前使出，如果時間掌握得好，你的刀便會斬中正起來的對手。當然，若對手中刀彈開，那便再衝前出這刀，直至永遠……阿門。

閃避

在近身時按→AB，便會閃到對手的背面。這時使出連招的話，成功率是會較高的。

指令投

即要輸入指令的投技，殺傷力一般都不太強(羅剎劍質服部半藏的爆炎微塵忍例外)。最好的用法是跳到對手面前或身後使出。值得一提的是，若你在1P的位置跳到對手背面，指令投的指令仍是1P位時一樣(只要你在着地時使出)。例：牙神幻十郎——雨下刃(指令：←↓↙+C)在1P的位置跳到對手的背面，一着地便使出雨下刃，那時只要輸入←↓↙+C就行。

怒

當人物到達「怒」的狀態時戰鬥力會提高。而「怒」的時限約四秒，夠你「番本」的了。若已「見紅」，你是會一直「怒」的。

「見紅」

一本目——剩下約四份一體力時會「見紅」。二本目——負方在剩下約二份一體力時「見紅」、勝方在剩下約四份一體力時「見紅」。三本目——雙方在剩下一半體力時便「見紅」。最終戰—一雙方一開始便「見紅」。



究極！黃金之華麗連招表！

霸王丸——旋風弧月斬(必殺技強化技)

旋風裂斬→對手中招，慘被捲上半空→走到旋風的正下方→對手掉下來時以重弧月斬歡迎之(MAX.5HITS)

難度：＊＊＊＊＊

最難的地方就是要對手中那旋風裂斬！






■難得閣下中招，幾大都斬番夠本！

牙神幻十郎——櫻華三空殺(華麗技)

中斬→有重櫻華斬/裡櫻華•菖蒲→輕三連殺/重三空殺(MAX.5HITS)

難度：＊＊＊＊

在櫻華斬/裡櫻華•菖蒲之後，也可用重霸光翼或百鬼殺的，但要近身才行。




■這招真的很型，但要在近距離擊中才成功。

GALFORD(修羅)——PLASMA D.M.S.H.(擾敵技)

PLASMA BLADE→D.M.S.H.(超必)

難度：＊＊＊＊

若對付手中了PLASMA BLADE，那超必就「中硬」。





■點呀？咁難中人嘅超必都俾我中到！

橘右京(羅刹)——橙之恐怖(灑脫技)

閃到對手身後→站立中斬→陽炎→蹲下重斬(MAX.3HITS)

難度：＊＊＊＊

可怕在中斬之後是可連到陽炎這出招奇慢的一式。而在陽炎擊中後，是可選用蹲下重斬或夢想殘光霞(超必)的。留意是，中了這招後，受害者是全暈的。





■咳咳……閃到你背面的話，你就知道我並不是一個壞橙！咳咳咳……

RIMURURU——還原基本步(屈腳技)

站立中斬→KONRU MEMU→站立中斬→KONRU MEMU……重複，直至永遠(MAX.唔識計)

難度：＊＊＊

雖然對手中了中斬後，是可以用蹲下擋來破招，但那時你可以衝前使出指令投。若這招是閃到對手背後使出的話，除非閣下失手，對手想不死也難。





■「點解妳唔還手？」RIMURURU一邊斬RIMURURU一邊問。

RIMURURU(修羅)——超冰斬(殺人技)

站立中斬→KONRU NONNO→跳起以重斬斬中在冰的對手(MAX.3HITS)

難度：＊＊＊＊

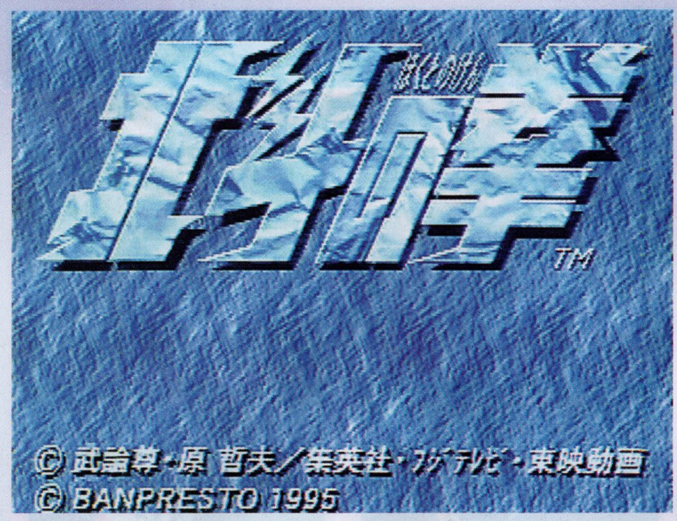
KE ROUND ONE(一本目)，對手PESFECT，自己冇氣的狀態下出這招，受害者只剩下不夠四份一的體力。若在「怒」的狀態下使出，對手唔死都要變「冇血人」。





■ONE……TWO……THREE！嘿嘿…哈哈…哈哈哈哈……





北斗之拳

呵……打打打打打！！



文：龍拳

199X年，在一場核戰之後，人類的文明之被毀滅至近乎怠盡。大地，只剩下一片頹垣敗瓦，海洋亦已乾涸，金錢已是毫無價值的廢物，取以代之的是珍貴的食水及食物。而在片廢土中，剩下的人類為求生存竟放棄僅餘的文明，將時代推回一個以力量為本的弱肉強食世界。在這裡，弱者如要生存便只能乞求強者的憐憫。就在這黑暗的時代中，為尋找愛人尤莉亞而四處流浪的北斗神拳傳人健次郎便負起創造新世界的命運。

北斗神拳，一種已有四千年歷史的暗殺拳法，而其威力更足以開天闢地。正由於有此威力，故為免被用於邪途，所以北斗神拳每代只能一子相傳，而此承繼者亦必須品性良善才可得傳其奧義。可惜由於健次郎的師兄拳王雷奧心懷不軌及不滿健次郎得到承繼人之位，於是北斗便出現一幕同門相殘的悲劇。

至於遊戲的故事便發生在健次郎戰勝雷奧之後，一直於健次郎身邊的小孩巴特已長大成人，而且更與青梅竹馬的小玲結成夫婦。可是就在二人成婚之日，一伙自稱「暗黑之北斗」的惡黨竟出現打傷所有人及擄去小玲！

如將北斗神拳比喻成光，那麼暗黑之北斗便是暗及北斗的影。千百年前，北斗由於爭論以力支配世界或引導世界而分裂成兩派，最後，主張引導世界步向和平的便成為現今的北斗，至於主張支配世界的的便成為暗黑之北斗及潛伏於亂世之中。終於到了今天，暗黑之北斗終再出現，而為救回小玲及了結這場宿世恩怨，健次郎唯有再次踏上戰途。

VS MODE

在對戰模式中，玩者可再選擇與電腦或二人對戰。而流程則與一般對戰模式無異，以將所有對手逐一擊倒為目標。至於在初進入遊戲時玩者會發覺沒有什麼人物選擇，而原因是在故事模式中玩者是可得到過關密碼的，玩者除可以密碼作繼續進行遊戲之用外，更可以作對戰模式的密碼，至於人物則至該版所出場的首領為止。至於「VS MODE」可選用全10人的密碼便是「ABJHCKE」。



輸入密碼ABJHCKE



可用10名人物對戰

遊戲的兩種模式

在進入遊戲前，玩者是可選擇「故事模式」及「對戰模式」的。而「故事模式」便以以上的介紹作端進入遊戲。至於「對戰模式」便是純作對戰的模式，給玩者作自由對戰。



務必明白的作戰畫面

(1)技視窗
選擇使用那一種技攻擊

(2)技類表
選擇黃、淺橙、橙及紅四個由小至大不同級別的技。

(3)體力計
人物的體力，當被扣盡便會敗陣

(4)技表
人物於該循環使出的技，分別有攻擊、防守及秘拳三種，玩者每次最多可輸入五項技倆。

(5)氣合計
用以判定技使用的成功率及威力，當貯滿時甚至連無防備時的防禦也會加強。

(6)鬥氣計
每次使出攻擊或秘拳也會消耗鬥氣的，而鬥氣用盡便會不能攻擊。

(7)判定計
表示判定的結果，如技使用的主動及效果。





戰鬥基本法

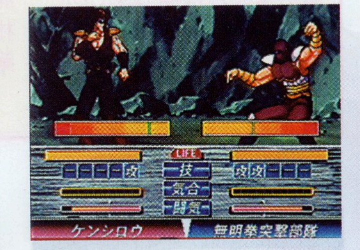
STEP 1

在戰鬥開始之時，玩者可看到一游標會於「技類表「中移動，而當游標移至玩者想出那一級別的技時，只要按C鈕便能決定，而按B鈕則取消指令。而每一級別的技倆也會扣除不同程度的鬥氣的，由小至大分別是黃至紅。



STEP 2

在決定用那一級別的技倆後，人物畫面便會出現該級別中玩者可選用的招式，在按C鈕決定後便會在「技表」中佔去一格，而每循環玩者最多可使出五招。



STEP 3

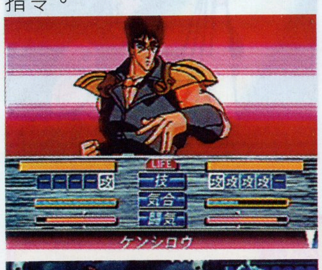
在決定好所有招式後，玩者便要按A鈕表示選擇完畢，此外在決定後玩者便必須連按A鈕貯滿「氣合計」。由於戰鬥的開始與否是決定於任何一方先貯滿氣合計，而且氣合的多寡是影響到技使用的成功率及破壞力，此外如同時使用秘拳便以氣合的多少來判定主動，故氣合的多少絕對是決定勝的一環。



戰鬥技倆

防守、迴避、鬥氣回復

於戰鬥中，由於每次攻擊也會扣除鬥氣，故如只是不斷作出攻擊便會耗盡鬥氣而不能攻擊，導至敗陣，於是在安排作戰模式時，防守及迴避便成為節奏上的援衛以及化解對手的強攻。此外由於每次防守或迴避生效後，鬥氣也只會作出才量程度的回復，故在作戰中安排防守及迴避便顯得更見重要。至於指令上，每名人物在深橙色的區域中也有一防守指令，而紅色區便會有一迴避指令。

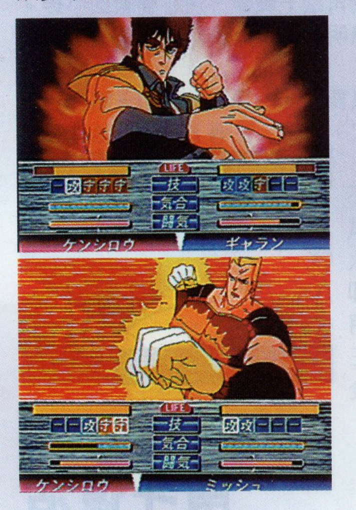






體力回復

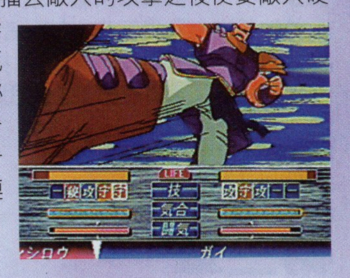
每當人物的體力被削除到低下水平時，在紅色區域中便會多出現一項指令——防守回復。而當玩者輸入此招指令後，只要在該步中人物受到攻擊便會生效，於防守後回復人物的部份體力。

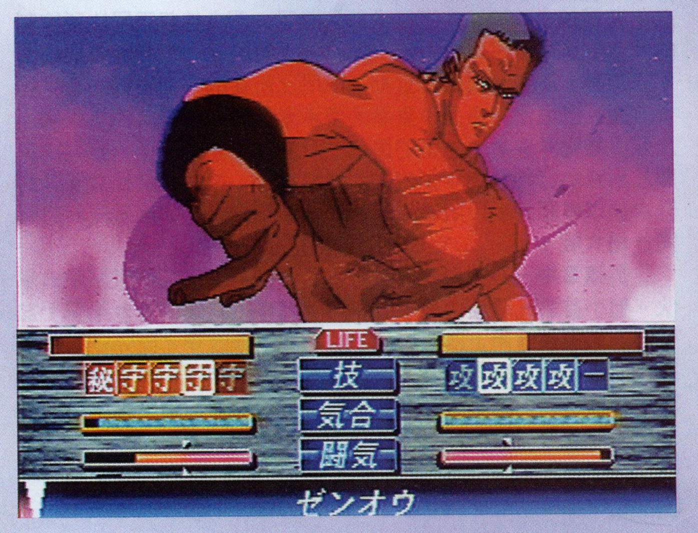




基本戰鬥方面

要安排戰術，首先便要明白遊戲的數個特點：一）氣合貯滿時，防守及迴避會百分之一百成功，換句話來說是將體力損失減至最低或完全避去攻勢。二）不論成功與否，防守及迴避後均會大幅度補充鬥氣。三）每一次的攻擊後均會補回小量鬥氣。四）如在該步沒有輸入指令，那麼該步如對方有了輸入攻擊指令便要「硬食」對手的全部攻擊力。五）如該步指令雙方均是防守或一方防守而另一方沒輸入指令便會取消及跳去下一步。六）基本上敵人不常用盡五步。總結以上種種，基本上的保險戰術便是前二或三步輸入防守或迴避戰術，之後再輸入一或二步攻擊，甚至「狠心地」使出秘拳，理論上先擋去敵人的攻擊之後便要敵人硬食重擊，相信算盤怎也打得響吧。況且先防兩部或以上，鬥氣上的消耗已不成問題絕對足夠秘拳的消費，剩下的關鍵便是氣合的快速貯滿令戰術作出百分之一百發揮，而此點便要靠玩者的連打技術了。







第一章　始動暗黑之北斗

於巴特及小玲的婚禮中，一伙自稱「暗黑之北斗」的惡黨突然出現及強行擄去小玲，而且除打傷眾人外更連巴特也被擊敗。之後，得悉事件的健次郎便立刻再踏上戰陣，決心要救回小玲。而最後，一名自稱受命於北斗無明拳傳承者的刺客札當出現，並聲稱要將健次郎置於死地……

在這一版中，基本上雜魚只要輸入一招必殺技如天將奔烈，之後以全氣合出擊便能立即收工。至於，在遇上小頭目茲札時便不妨先作一場真正戰鬥的演習，不過先此聲明，此傢伙其實也不強，不要大重手，否則很快試完。至於首領札當方面，此傢伙的攻擊力並不算強，但防守力卻不弱，而其攻擊通常每循環只用三步，故基本上玩者每次以頭三步守，之後進攻的模式便能安全過關。





各階段密碼

無明拳突擊部隊	BJHCDIE
無明拳突擊部隊	BCDEKHJ
玆札（小頭目）	IDBGAEH
無明拳突擊部隊	JBHDCFK
無明拳突擊部隊	JCGHBFD
札當（首領）	KFAGBHC
第一章總結	EDIGFJK

第二章　南斗復活

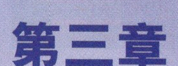
為追尋小玲的行蹤，渡過荒漠的健次郎不經不覺到達了水鳥拳之村，而且更遇上一名牙猩拳制壓部隊的成員，而健亦從而得知水鳥拳之村已發生了一些事故。而就在健到達一部隊剛離開之地時，一名使用南斗水鳥拳的少女莎琪突然出現，由於少女誤以為健便是兇手，於是便立刻大打出手。在打鬥後，少女才從母親口中得悉對方便是健次郎，於是一場誤會便立刻冰釋。而另一方面健亦得知一名叫傑拉的男子企圖以南斗牙猩拳支配世界，於是健及莎琪便向傑拉身處的聖帝十字陵進發。

而在這一章中，雜魚仍是一些無聊的角色，大可一記重招幹掉。但在與莎琪對陣時便會初嘗阻力。雖然攻擊力方面不算高，但莎琪卻十分喜歡用回避一招，故要佔到便宜也不是易事。不過由於她每次也只用三步，故玩者只要又是三守一攻或二攻便可刀仔鋸大樹。至於在對付首領傑拉時，雖然對方攻擊力亦十分強勁，但由於又是每次三步，故用回以上的戰法便可佔到便宜，將之「屈死」。



各階段密碼

牙猩拳制壓部隊	JGBDECH
莎琪（小首領）	FKABHCJ
警備兵	JIBAGEC
警備兵	BKHACJG
牙猩拳制壓部隊	IGFHCJB
牙猩拳制壓部隊	FBIDGHJ
傑拉（首領）	IHJKABF
第二章總結	GJEHDCF



第三章　元斗被殺

在尋找小玲的途中，健次郎到達了一個由總督巴尼比所控制的城市，而在居民口中，健次郎得知正義的元斗皇拳竟淪為暴政下的工具，於是健次郎便立刻向巴尼比所在的中央首都進發。另一方面，巴尼比亦命元斗皇拳的傳承者米殊迎擊健次郎。原來，米殊便是元斗皇拳法老哥的遺孤，可惜在法老哥死後，巴尼比竟關起米殊的母親及向年少的米岸隱瞞真相，並說其父是被北斗的健次郎以卑鄙的手段所殺死的。於是，不知真相的米殊便與健展開一場大戰。

於這章中，雖然雜魚已見好打了些少，但仍是作應酬用的傢伙。但小首領札羅斯便要小心對付，基本上其破壞力也不弱，加上每次大概也會用上四步，故部署上要稍為改變。此外在對付米殊時，最初他會只入兩步，但後段有時會發神經入足五步。因此玩者應盡量先入四步防守，並在他有所行動時作出反應，再加上一防守才攻擊或立刻以秘拳將之封殺。





各階段密碼

總督警備隊	FJECDKA
總督警備隊	JBGAFKC
札羅斯（小首領）	IGDEFCJ
守門兵	BCFDGAE
守門兵	GABCFJK
守門兵	AEJIKFB
守門兵	BKDFECJ
米殊（首領）	DGAFEKI
第三章總結	CIEJBHF

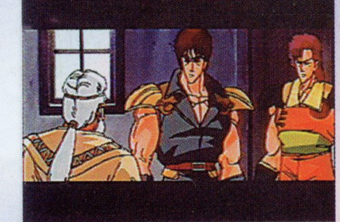
第四章　北斗之密盟





在總督巴尼比口中，健次郎得悉小玲已運到修羅之國，於是健便立刻趕往。而健次郎便到達北斗的發祥之地北斗宗家之村。在村中，健次郎得悉控制此地的魔導琉拳波姆及暗北斗——北斗無明拳積奧本為兩兄弟，但為成為北斗琉拳的傳承者，二人竟起紛，之後波姆竟學得令人入魔的魔導琉拳，而積奧則離開了修羅之國。然而多年後的今天，健次郎亦得悉二人已結成同盟，以魔導琉拳及北斗無明拳支配大地。為令和平降臨此國，健次郎便立刻向波姆城進發。

在此章中，玩者不難發覺雜魚有時會「神勇」地不可以一招了結，故在此章中的步處最好連入兩步必殺技作先制攻擊，以免浪費時間。至於小首領佳爾基本上是出場求死的人物，所以玩者應可從容對付，而其次攻擊多是每次二至三步，基本三守一攻及二攻便可從容解決。至於首領波姆本身的攻擊力已不弱，加上不時會放棄平常的三步攻擊而改用全五步。因此保險來說，戰術最好以四守一秘來進行，實行先探路，並待其鬥氣扣得七七八八，只能作三步攻擊時才作全力反攻，以三守二攻或二秘處理。



各階段密碼

修羅	FCHEGBK
琉拳陸戰隊	BEFDJGH
琉拳陸戰隊	IBFDJHE
佳爾（小首領）	EFGHCDI
波姆（首領）	BFKACDE
第四章總結	EBHCDKA

第五章　死兆一族



在上一戰中，健次郎得悉積奧除小玲外，更令手下再捉去小玲的孖生姊姊露兒，於是健次郎便立刻趕往露兒所住的城市。可惜在趕到之時，露兒已被一伙自稱為死兆一族的人擄到城西去，而在那裡便是死兆一族的城堡。為救回露兒，健次郎便立刻趕往，而在城中，健次郎終遇到一名死兆一族成員施魯加，並且展開大戰。奇怪地在敗陣後，施魯加竟引領健次郎到城中……原來，死兆一族是為不讓積奧得逞才捉去露兒的，而與健對戰亦為考驗其實力，之後，健次郎更從族長口中知道積奧有著與拳皇雷奧的宿命，而健次郎亦於命運上需與之一戰。於是健次郎便立刻出發，但在途中，死兆一族的烏祖突前來考驗健次郎的實力，而在一戰後祖亦信服健次郎能戰勝積奧。可是就在此時，積奧竟突然出現，可怕地，健次郎即使使出全力一擊也不能傷害積奧分毫，而且更被對方所傷。眼見形勢不妙，烏祖竟捨身與積奧一戰，可惜實力懸殊，烏祖終壯烈犧牲，而健亦因此得以生存。在休養過後，健次郎得悉積奧在殺掉烏祖後更將死兆一族滅族，於是憤怒的健便立刻前往積奧的城堡。但就在途中，一名自稱假面之將的神秘人竟突然出現及要與健一戰。然而健亦想不到眼前人竟是由摯友多奇所扮，而且為令健領悟到打敗積奧之法，多奇更犧牲自己的性命……



至於在這章中，玩者基本上沒有機會對付雜魚，取而代之的是三名首領級的對手。在對施魯加一戰中，對手的攻擊力可是非同小可，但防禦力則不怎樣特出，而且攻擊方法亦以每次三步進行，只要穩守突擊便行。此外烏祖的攻擊力則不是太強，但防禦力則一流，而攻擊方法則多是每次四步，在捉摸到其模式後便沒有問題。至於假面之將，由於他所使用的招式同是北斗神拳，故應對方法要較為保守，加上其攻擊可說無定向，只要鬥氣可應付便使出大招，故筆者便建議使用四守一秘的穩守突擊，待其鬥氣變弱，只能作二或三步攻擊時才大肆反擊。

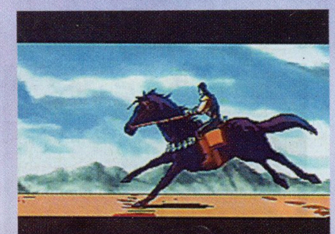
各階段密碼

山之施魯加（小首領）	CBKFGHA
雲之烏祖（小首領）	CBEHGDK
假面之將（首領）	DFGBCEI
第五章總結	KIJBFGH



第六章　決戰





終於也到了兩雄相遇的階段了。由於小玲及露兒均不肯就範，引發積奧的力量來支配世界，於是積奧便將二人吊於城樓，而健次郎亦立刻與積奧展開一場生死之戰。當然，勝利女神最終也會站於正義的一方吧。

在與積奧對戰時，相信不少玩者也會玩得一頭霧水吧，為什麼健次郎所有招式也不能傷他分毫呢？原因很簡單，閣下似乎忽略了多奇的遺言及說明書中介紹積奧時那意味深長的最後一句了。要對付積奧，健次郎首先便要像多奇所說般的死中求生，玩者必需使出健次郎所有招式及全部命中，而在所有攻擊均使出後，便要多用從烏祖處學到的秘拳呼雲流槳拳，如是者不一會積奧便會受傷，而受傷後的積奧便會罩門大開，所有攻擊也會立時生效，不論大小，只要命中便會盡扣體力！但有一點要注意的是，玩者切記不能完完全全的拼老命攻擊，而要以三守二攻的節奏變慢慢進行。此外每當體力低下時便要立刻用防守回復來回復體力，而且由於積奧的攻勢十分淩厲，故一次輸入二至三次回復站令便十分「和味」，足以令玩者長期抗戰。



各階段密碼

積奧親衛隊	BGCDIJK
積奧親衛隊	IGFHBDC
積奧親衛隊	DKICEHJ
積奧親衛隊	KBCDGIA
積奧（首領）	ABJHCKE



THE FIREMAN 2
衰火！我射死你！

製造商：HUMAN ENTERTAINMENT
發售日期：12月22日
售價：5800日圓

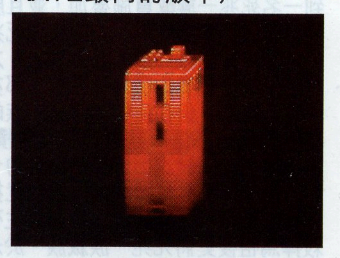
PS ACT 2P. MEM. CARD

在不同的城市之中，也有消防員的存在，他們也是肩負着重要的使命——拯救市民的生命及財產，不論受害的是甚麼人，消防員也要盡力的將他們保護。PLAY STATION的新動作遊戲《THE FIREMAN 2》便是這樣的一個遊戲，這隻遊戲的第1集是在超級任天堂推出的，《THE FIREMAN 2》的出現在PLAY STATION之中，明顯表示出遊戲轉移到次世代機種的大潮流。

《THE FIREMAN 2》的故事是講述在海灣的一角，一幢新的大廈正式的啟用，這幢新的大廈之中有着不少的新設施，再加上設計上的奇特，吸引了不少的人前來觀看及遊玩，可是在這個時候發生了一件非常可怕的事情，便是一場沖天大火災，整幢大廈也被大火所包圍着，當然，這種情況是要由勇敢的消防員去應付。可是這次的情況似乎是有點兒不同了，因為執行這次消火行動的畢度的妻子及女兒也是在這幢大廈之內的……

在《THE FIREMAN 2》之中，是存在着一種「MULTI-ROUTE」的功能，在不同的FIRE RATE之下，玩者會去到不同的版圖之中。以下的攻略便是一個最為完美的版本（FIRE RATE最高的版本）。





STAGE 1 THEME PARK（中央公園）

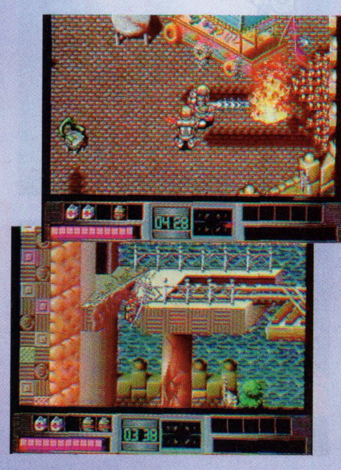
TARGET TIME：6分鐘

在這幢新建成的大廈之中，是大有着很多的遊樂地方，而最大的地方便是廣場了！可是，人多的地方反而成為了最混亂的地方。由於大火的關係，電力系統發生故障，這使在廣場內的機動遊戲全部不能停止，不少遊玩的人被困其中，玩者便要先到左則的電力機房將電力關掉，方可將人們救出。但是在進入電力機房之前，玩者先要經過十分多的火頭，而且就如上文所說，在FIRE RATE的影響之下，玩者如果不將所有的火撲滅的話，以後玩者的路程將會更加艱辛。

然而事情並未因此而結束，因為大火的關係，在半空中的過山車亦發生了意外，一名小朋友更加被困在已斷的過山車車軌上，情況非常危急，玩者要立刻前往拯救那名小孩，否則他將會有生命危險。但玩者不要以為剛才已將外面的大火撲熄了，可是在電力機房出去的時候，玩者會發覺外面會是火海一片，這樣，玩者又要再一次的將大火撲熄，然後再去拯救小孩。

將火撲熄之後，玩者會發覺原本連接兩邊的通道因大火而倒塌，玩者必定要從右方的梯級前往下方再乘船，方可到達對岸，上岸之後，玩者便可以進入過山車的入口，再坐過山車便可到達小孩的所在，在小孩快將跌下去的緊急關頭，玩者將會把這位小孩救出，到此，STAGE 1便算完成。









STAGE 2 VIRTUAL THEATER（立體影院）

TARGET TIME：6分鐘

在STAGE 2一開始，玩者便會遇上一個分歧點，玩者大可以隨意的選一個，因為這個決定是不會改變玩者所走的路，而且亦不會影響玩者的目的地，但是要救的人便可能會有所不同。

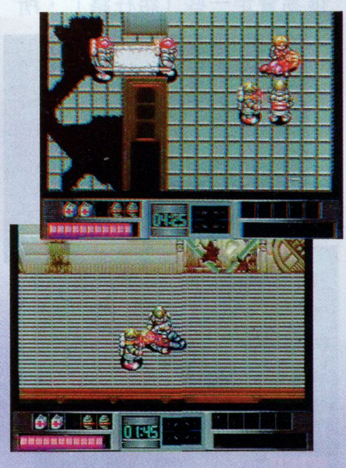
這筆者是選擇了下方的路，玩者行右方便會進入了一條商店街，在那裏的店鋪都在大火之中燒得十分厲害，玩者要通過這裏便一定要先將大火撲滅，而且，玩者會發覺這裏有不少的火頭，盡量將這些火頭全部撲滅，否則以後的路將會更加凶險。

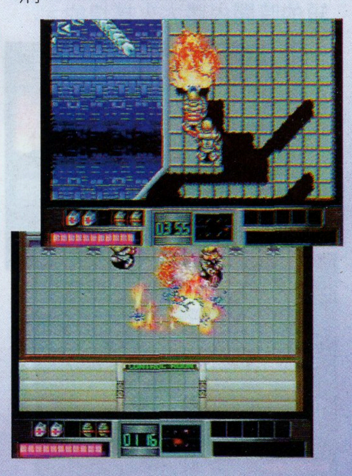
通過了這裏，玩者會便會救到一名女子，從這名女子口中，玩者會知道出口的所在地，於是玩者便要一直的向右面走，經過一條長長直路，玩者會來到一個滿是門口的地方，這裏有3門口，在第3個門口的前面，玩者會發現一名倒下了的男子，救到這位男子之後，玩者會從他的口中得知在第3道門之中有一名女子正被困，玩者便要設法將她救出。

在未救出那名女子之前玩者便要對付這個STAGE的BOSS，這版的BOSS是一團大火，這團火可真是十分厲害，在火之中更帶有一點的電，玩者便是要以手上的「水砲」來對付這BOSS，但不要擔心，因為玩者的同伴是一個非常厲害的傢伙，玩者大可以「逃跑」，待同伴將BOSS滅消。









STAGE 3 AQUARIUM（水族館）

TARGET TIME：8分鐘

玩者在進入水族館之後，最先要做的是將樓梯兩旁的小火弄熄，如果玩者只一直向上行的話是不會發現這些小火的，但要記緊一點，就算是一點的火種也會影響FIRE RATE的，所以不要忽略這些小節。

在上到1F之後，除了中間的正廳之外，左右各有一間房，記着右方的是一間「房」，是沒有出口的，唯一的出口是在左方的房間，所以為免浪費時間，最好是先到右方的房間將火救熄，然後才到左方的房間，這樣便可以在救完火之後直接的離開1F。

基本上2F的火不是太難處理的，在經過上2F的樓梯之後，到達2F的水族館時玩者便會發現一名小女孩暈倒在水族館之內，玩者便立刻的將她救起，原來主角誤以為這名小女孩是他的女兒，怎料……

救了小女孩之後，玩者便要繼續的向左移動，直到去到一個企鵝的飼養場，在那裏[的小企鵝正面臨「火球」的威脅，玩者便要努力的將這些可愛的小企鵝救出險境，當完成這任務之後，玩者便可以上到這版最的目的地——3F。

3F其實是沒有大火要救的，在玩者上到3F之後，從工作人員的口中，玩者知道要將所有的火撲熄的話，便要將大儲水池破壞，於是玩者便要利用手上的手砲將儲水池打破，但有一點是要記着的，那便是這破壞的時間也是計算在內的，所以要火速進行。











STAGE 4 CONVENTION HALL（展覽廳）

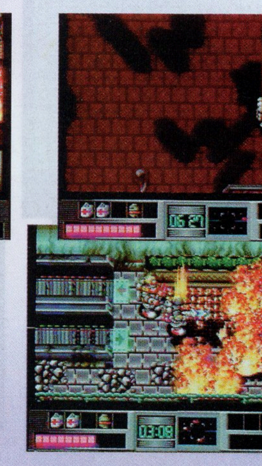
TARGET TIME：8分鐘

在展覽館之中現正舉行「DINO EXPO」——恐龍博覽，但是現在的會場可以説是陷入極度的危機之中，因為整個會場也正被大火所包圍着，1F是不難應付的，但是最麻煩的是火頭太多，所以是要花上不少時間來將火撲熄，但是，到了這個階段，玩者的技術也有一定的水平，所以應可以在很短的時間內將大火撲熄的。

1F的左方是沒有出口的，只有右方才有樓梯可以上到2F的，上到2F之後，玩者會見到兩條路，分別是向下及向左的，但是左方的是騙人的，只有向下行才可以找到出口的。

當見到輸送帶的時候便要開始小心行事，因為在這裏是很易會走一些「怨枉路」，所以應先行將輸送帶右方的大火撲熄，之後才向上行，這樣便可以將要行的路減至最少。上方的橫移輸送帶是危機四伏的，所以要特別小心的。這裏唯一的出口便是由左上方的輸送帶向下行，之後玩者會見到另一個花園，穿過這個花園，便會進入一條畢直的長廊，在這長廊之中，有不少被火燒至失常的機械人，要小心提防。

到了長廊的盡頭，玩者便會見到一位小朋友，救了他之後，玩者便要向上走，穿過一個比較大的花園，在這個花園之中，在空中飛揚的火梢會為玩者帶來不少的傷害，玩者必須一直用水砲保護自己才行。到了盡頭玩者會遇上一大群的小恐龍，只要打倒這些恐龍，便可救出2人而這版亦告一段落。







STAGE 5 CONNECTING BRIDGE

TARGET TIME：5分鐘

STAGEW 5的地點是在一處十分重的，這便是連貫東西兩翼的要道，只要能將這個地方收復，其他的事情便好辦得多，所以這地方是不容有失。

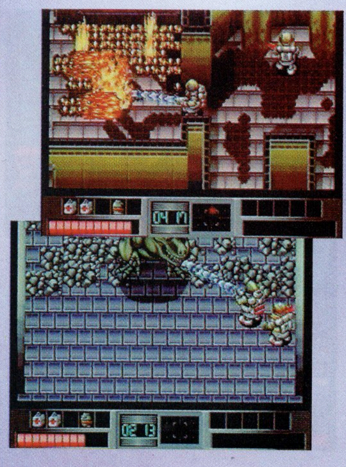
一進入這地方，玩者便會被大火所包圍，而且一開始見到的右方出口其實是不可過行的，所以玩者只好硬着頭皮向上衝，如玩者能成功的通過，那便恭喜了，因為大家可以正式的進入CONNECTING BRIDGE了！

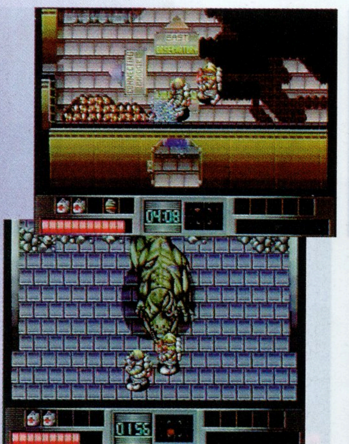
進入了CONNECTING BRIDGE，玩者會見到3條不同的路，上、下兩方的EAST和WEST SIDE是沒有分歧點的，所以應先行的，最後才進入CONNECTING BRIDGE的內部。

玩者進入了之後，只要一直的向左方行便可以重遇妻子，可是女兒卻依然是音訊杳然，主角只好繼續的尋找。但是正當眾人以為可以安全脱身之時，一頭失控的機械恐龍突然出現，於是玩者又要再一次的接受挑戰。

這頭機械恐龍亦非善類，「它」的攻擊是十分厲害的，主要是分為3段攻擊的：第1段攻擊是會放出3 WAY的火以及利用紅外線將玩者LOCK死，然後衝上來；而第2段攻擊是會放出5 WAY的火，同時會使用和上一段同樣的衝前攻擊；當頭部被打爆後，機械恐龍的第3段攻擊便會自動發動，這段的攻擊是以「無定向」的3、5 WAY火和「亂跳」為主的，只要將這頭恐龍打倒，這版便算完成。











STAGE 6 HOTEL（酒店）

TARGET TIME：8分鐘

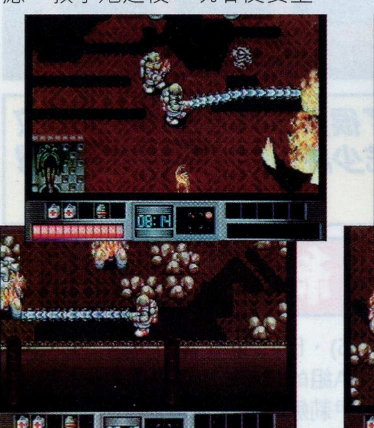
STAGE 6是在酒店內進行的，首先是在酒店的LOBBY（大堂），在這個非常大的大堂之內，火勢是異常的大，而且火頭極多，玩者要花上多一點的時間才可以將所有的火種消滅。其中尤以那些「會行會走」的火是最難應付的，小心！

完成這裏之後，走到大堂的盡頭會發現一名暈倒的女侍應，救了她之後，玩者便要上1F，在這裏玩者可以向左或下行的，記着！下方才是唯一的出路，往左方行是白費心機的。

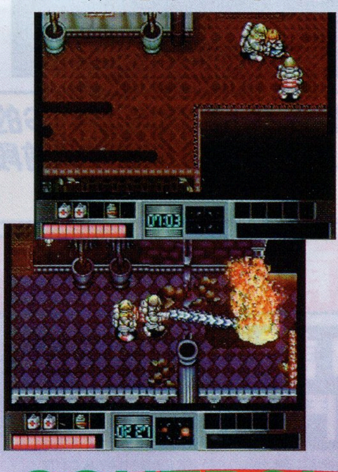
下行之後是一條橫向的大直路，在一路上會有很多的機械人，要千萬提防！衝過了之後，一直向上行便可以找到出口，但是記着不要在中間的路口轉右，那亦是多餘的，但亦不妨一行，因為有很多的火頭要弄熄的。

當成功的到達出口，那麼接着玩者要應付的便是一大群的機械人的圍攻，因為玩者接着到達的地方是只有一條直路，可是在路上是有打不盡的機械人，只要能通過這關，玩者便又要面對另一個難關，那便是一條橫巷的「大火」，之後便是這版的BOSS。

這版的BOSS又是一大團的火，不過，這團火是不好欺負的，「它」的攻擊是分為2種的：第1種是在四周放出很多的分身來攻擊；而第2種則是以自身為中心，放出火團作為攻擊。玩者要全部避開是不可能的，最佳的方法是站在同伴的附近，那麼玩者便會得到一定的保護，亦可以比較容易的將BOSS解決。









FINAL STAGE MAIN CONTROL ROOM + GOOD ENDING

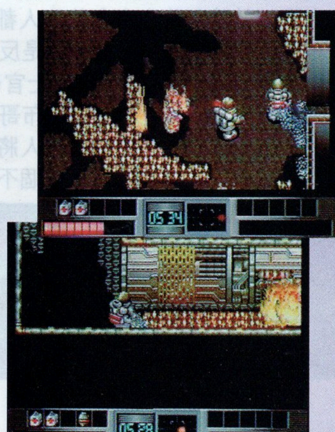
最後的一關其實是分為很多個部份的，首先是在宴會廳的內外。進入宴會廳之前，在外出的衣帽間滅火完成之後，玩者便可以進入宴會廳，不論是由上或下的通道也能夠進入的，所以不用擔心的。

宴會廳看似非常的複雜，但只要從段柱的左方進入便可以進入宴會廳的中央，而且可以將大部份的火撲滅，這是一定要做的事，不可以逃避的，努力吧！成功的話，主角便可以找回自己的女兒……可是由於賓客的不智，使宴會廳再一次的爆炸起來！

主角的女兒又再一次的陷入危機之中，於是她便逃到MAIN CONTROL ROOM（主控制室），而主角又要再次的開始「救女之旅」。路途不是太難的，所以應可以很輕易的便可以到達。但如要脫出生天，還要打倒最後的BOSS——主電腦。主電腦的弱點是正下方，玩者只要站在右上方或是右上方便可以了，這是個「半死位」。

但不要以為打倒主電腦便算是成功，除了此之外，玩者還要帶同女兒一同避開所有的大火，前往天台等候直升機的救援。這個便是真正的ENDING，但是如果玩者在之前的版圖之內曾過時而不能完成任務的話，這個「GOOD ENDING」便不可能出現的了，只會出現「UNCOMPLETE MISSION TRY HARDER AGAIN」的字樣，這便可以稱為「BAD ENDING」了！但不論大家是用那一條路線爆機，只要時間是在限定之內完成的話，便可以出現「GOOD ENDING」的了！祝君好運！













QUOVADIS

製造商：GLAMS INTERACTIVEL ABO
容量：CD-ROM

雖然這遊戲是分類為SLG，但實際上AVG的部分比SLG的部分多了很多，而且遊戲本身的故事亦相當不錯，所以今次在下會以介紹遊戲前段的故事為主，然後再花少許篇幅來談談遊戲的戰鬥系統。(J.J)

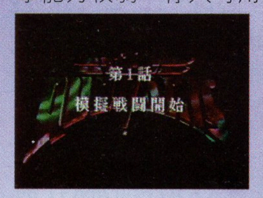
遊戲前半部分的故事介紹！

第1話 模擬戰鬥開始

在士官大學裏，今天是各人進行最後一次模擬戰鬥的日子，安布利．羅札斯(*1)教官將他的6名學生分成了兩組：A組的成員是烏爾夫．度利古些魯(*2)、亞蒂娜．卡(*3)及沙尼斯．瑪迪拉(*4)屬於A組，伊莉娜．苗拉(*5)、巴扎米．巴古(*6)及主角哈魯．柏蘭遜(*7)則屬於B組，其中A組的烏爾夫，是士官學校中成績最優秀的學生，和主角同組的伊莉娜其次，主角則排名第三，但伊莉娜卻將今次模擬戰的指揮權讓了給主角哈魯，但當戰鬥開始後，哈魯那方已經佔盡優勢時，卻突然出現了一支不明艦隊，原來是羅札斯教官為了保存學生的尊嚴，才特意派艦隊前來支援處於劣勢的一方。

模擬戰鬥部分

對方和自己都是一支艦隊，而對手所用的則是I字陣形，攻擊能力較弱，你大可用橫列陣形對抗，這樣在近距離正面交鋒時會相當有利，由於雙方是同時移動的，所以你在決定移動地點時，必須要有着「對手也是在想繞到你背後」的想法來決定移動的方法，有時候，故意在移動前轉成對手使用中的隊形預計對手的最大行動範圍也是種有效的手段。雖然直接擊倒對方的指揮艦便可馬上取勝，但先幹掉一些小艦則可令主角得到較多的經驗值，但無論如何，戰勝也是必要的。









第2話 初陣倒數

經過上次的模擬戰後，自信心相當強的烏爾夫看來受了很大的打擊，從巴札米口中更得知烏爾夫說過"畢業考試時不會輸"這種話。當哈魯在休息室內和其他同學在閒談時，羅札斯教官卻突然出現，並將在休息室內的四人都叫到BRIEFING ROOM，原來是發生了突發事件，一支似乎是反"伊布哥亞"(*8)的人搶奪了停在船塢的辛迪殊(*9)艦隊，向着士官學校所在的伊比卡滋(*10)宙域前進，而士官學校竟然收到伊布哥亞內最大軍事國布度．戈荷(*11)的支援要求，雖然明知會被人將這事件用作政治宣傳，但各教官都認為這對於自己的學生是個不可多得的實戰機會，所以亦接受了這要求，更提出由哈魯當這次"特別任務"的指揮官，雖然你亦可推薦伊莉娜負責這次任務，但在下仍決定由自己當指揮官(*12)。





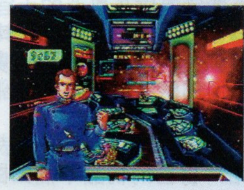




第3話
初陣

在艦橋上，士官學校的6人已做妥一切準備，對於初次的實戰，亞蒂娜看來非常緊張，而伊莉娜則向哈魯報告了接近中的神秘艦隊是由4艘艦隻組成的(不過哈魯他們的艦隊亦只不過是得6艘戰艦……)，而羅札斯教官亦向哈魯下了指示，只要受到敵人的攻擊，他們便可以開火還擊，不過要以生擒敵人為目標。在下於是便照着教官的話做，故意先走到敵人射程範圍內捱一砲，在下一個回合才加以反擊，而且更是一口氣將敵方的指揮艦擊倒算數。戰鬥結束後，哈魯他們亦先行回到伊比卡滋宇宙港……

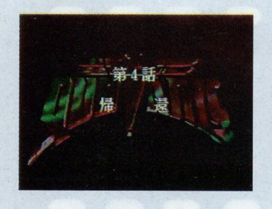






第4話
歸還

眾人回到宇宙港後，遇上了布度．戈荷軍對於今次事件的指揮官約利．布蘭烏(*13)，哈魯向他追問關於這次出現的神秘艦隊真正身分時，布蘭烏回答得相當含糊，眾人都察覺到事情應該不是這樣簡單的了，而巴扎米更已經可以想像到這次初陣的成果大概會被新聞怎樣作頭條報導，不過羅扎斯看見學生們的反應，亦馬上忠告他們一句最好不要太過「多事」。總之，對哈魯來說，經過這次任務之後，他開始覺得若是和現在的同伴一起的話，要達到建設一支超越國家利益規限的和平艦隊並非是完全不可能的夢想……









第5話
激動之預感

這天，哈魯在娛樂室內遇上了伊莉娜和烏爾夫，從伊莉娜口中得知伊布哥亞的惑星拉卡迪亞(*14)上面的謝西魯(*15)共和國突然向這星球上的另一大國美露尼魯(*16)連邦進行侵略，伊布哥亞為支援受侵略的美露尼魯，正打算派出艦隊。不過拉卡迪亞本身由於是伊布哥亞同盟中最大的兩個國家辛迪殊及布度．戈荷的緩衝地帶，伊莉娜對於伊布哥亞向此地出兵感到有點不安。跟着，哈魯回到了自己的房間(自室)，和同室的巴札米談起派兵的事，巴札米覺得伊布哥亞的反應未免是太快了，因為以謝西魯的兵力根本是不可能敵得過伊布哥亞的，他覺得哈魯大可去問問羅札斯的意見，而他自己則要出去調查一些事情，於是哈魯來到了教官室，原來沙尼斯亦正和羅札斯談起這件事，羅扎斯對於哈魯能這麼快便得知這事感到很吃驚，而沙尼斯則覺得這次事件的關鍵會是看伊布哥亞派出哪一國家的艦隊，因為開戰的雙方分別是和辛迪殊、布度．戈荷有頗深關係的……

離開教官室後，哈魯來到了自修室(自習室)，遇上了亞蒂娜，她認為伊莉娜擔心這次事件可能是因為伊莉娜知道自己那位任職布度．戈荷軍元帥的叔父一直以來都是反對伊布哥亞這種和平艦隊的構想的。最後哈魯回到娛樂室中，正當各人在談論這次事件時，巴札米突然荒張地出現，原來伊布哥亞派出了在拉卡迪亞境內軍事基地希靈斯要塞(*17)中的撒露斯布多(*18)艦隊，但卻在航行中碰上謝西魯的戰艦並打了起來，據說其中一艘巡洋艦因負傷而退出戰線逃向伊比卡滋宙域，卻受到謝西魯軍的追擊，哈魯他們因此向羅札斯教官要求讓他們出擊以救助這一巡洋艦，想不到上頭竟在極短時間內答應了，原來追擊中的敵軍並非謝西魯軍，而是布度．戈荷內的叛軍，布蘭烏似乎是為免捲入軍中的對立而不便於出兵，總之，現在就只有哈魯他們可拯救這巡洋艦了……



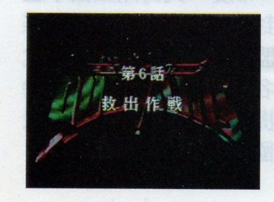






第6話
救出作戰

正當哈魯他們準備出擊時，羅札米帶來了有關敵人兵力的情報，原來對方是一支由1隻重巡、2隻輕巡、4隻驅逐艦及1隻補給艦組成，算得上是一支有中等戰力的艦隊，但以正面交鋒的話，哈魯他們仍可佔優。事實上當戰至第8回合時，是會有一支支援艦隊出現幫助你的，但在下因為在他們出手前已將敵人打敗，所以並不知道來的到底是甚麼傢伙……











第7話
布度．戈荷暗中活躍

隨着救出巡洋艦的事件，伊布哥亞再有兩國家表示會派兵支援美露尼魯，正當各人以為事情可以告一段落時，伊莉娜卻帶來一個令人吃驚的消息，布度．戈荷竟然發出了要求所有在士官大學的候補生強制歸國的命令！

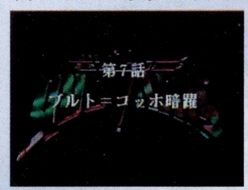
哈魯馬上去了找羅札斯問個究竟，原來布度．戈荷以需要重編軍隊為理由，發出了這樣的命令，但他亦表示雖然明知布度．戈荷是另有企圖，士官大學對此事也是無能為力的，最多只能讓自願留下的學生留下，但留下的話又隨時要和自己的祖國對立……羅札斯只希望哈魯能幫忙勸伊莉娜及烏爾夫留下……

回到自己房間的哈魯遇上了沙尼斯，沙尼斯覺得是因為大學方面的態度軟弱才會沒有人肯留下，而巴札米則告訴哈魯烏爾夫似乎為此事而相當煩惱。

哈魯在找烏爾夫之前先經過了娛樂室，亞蒂娜分析學生們不肯留下的原因有可能是因為即使留下亦會失去布度．戈荷的國藉，結果也是不能成為伊布哥亞的士官，而伊莉娜及烏爾夫更可能是感到自己一旦留下，很可能會令其他視二人為模範的後輩集體留下，讓布度．戈荷有藉口將事件擴大。跟着哈魯來到了烏爾夫的房間，雖然他亦感到很迷惑，但卻答應了哈魯絕不會違背其他同伴及伊布哥亞的理想……

儘管如此，到最後仍是沒有一人表示會留下，來自布度．戈荷的學生都收拾好自己的物品準備回國……

跟着，遊戲會以動畫的方式交待出發那天的事，烏爾夫在最後關頭竟然真的留了下來，然而伊莉娜卻真的離開了各人……






















第8話
畢業試

伊莉娜她們歸國後，一直也沒有其他事情發生，不過，獨自留下來的烏爾夫卻被校方軟禁起來。今天，是哈魯他們進行畢業試的日子，由於布度．戈荷一直沒有公佈對烏爾夫的處理手法，校方亦不敢亂動，眾人對於伊莉娜及烏爾夫不能參加畢業試都感到非常遺憾，而沙尼斯在這時將一幅烏爾夫收在自己物品中的相片交了及哈魯，看來烏爾夫的確是早已下定決心留下的。

在教官室裏，羅札斯叫哈魯應專心應付考試，並談到烏爾夫是很難以布度．戈荷的國藉畢業的，但假如他肯成為其他國家的政治難民，倒是有可能在明年畢業的，不過烏爾夫似乎暫時並不想這樣做……

回到自己房間的哈魯，和巴札米談到畢業試的事，原來巴札米這時已知道自己的對戰對手會是哈魯，倒是連巴札米這種靈通消息人士也沒有關於伊莉娜的最新情報，似乎兩個大國都是在互相觀望中……

巴札米比哈魯早一步離開房間準備考試，而哈魯在走過了其他地方後，回到自己房間時竟然遇上了烏爾夫！原來是羅札斯準許他和哈魯談10分鐘的，談到逃亡的事，烏爾夫的想法是"即使國家捨棄他，他也不想自己捨棄國家"，他會到國家真的取消了自己的國藉時才會考慮逃亡的事，哈魯將沙尼斯交給自己的相片交回給烏爾夫後，烏爾夫對哈魯鼓勵了一番，跟着哈魯便到BRIEFING ROOM參加畢業試。

就如巴札米的情報一樣，第一場模擬戰就是由哈魯對巴札米。巴札米所用的陣形是橫列陣形，而且擅長集中攻擊，不過在下發現他攻擊的習慣是先集中射向前排最左列的艦隻，所以在戰鬥時會將該艦設定為回避狀態，再以其他艦隻集中擊破對方其中一艦，跟着便改以I字陣形，利用兩種陣形之間移動力的差異作大逃亡，到自己受傷的艦隻回復後再次挑戰。

幾經辛苦，哈魯終於將巴札米打敗，確定了自己會以首席成績畢業，但這時校方卻公布了一個消息：布度．戈荷剛派出了艦隊，封鎖了拉卡迪亞星域，條約同盟方面亦正式將布度．戈荷除名，跟着更將百年式典的日期提早一個月，看來是有意轉移國民的視線。





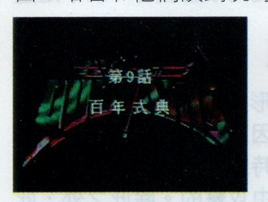




第9話 百年式典

這天，是百年式典舉行的日子，哈魯由於是士官學校中的首席學生，所以亦有被邀請以畢業生代表的身分出席。在授勳儀式開始之前，哈魯有機會和數位士官學校的學長及軍中的大人物見面，哈魯和他們談到現時的形勢時，他們都感到本來隨着哈魯他們的畢業，應該是要有新艦隊的，但卻因為布度．戈荷這個同盟中的最大軍事國的突然脫離而被迫暫時擱置，現在各畢業生都只有先回到自己的國家，到決定編成艦隊時再將大家召集起來。至於伊莉娜的叔父苗拉，看來這次布度．戈荷進軍拉卡迪亞的行動很大機會是和他有關的了。

當哈魯選移動指令後，便會來到式典的會場，哈魯獲頒發一枚伊布哥亞戰功勳章，場內的拍掌聲響個不停，但哈魯對於這個首次獲得的勳章卻感到異常的沉重，對於自己一旦回到辛迪殊軍後可能便要和布度．戈荷軍衝突，哈魯不禁想到自己到底和遵從國家命令回國的伊莉娜有可分別……









第10話 邊境警備

百年式典後，哈魯得到一個星期的小休假，但他亦隨即被派到撒露斯布多軍和辛迪殊軍緩衝地帶上的布拉沙(*19)基地。哈魯在這基地上重遇了在辛迪殊士官學校時的好友史國(*20)，這位史國在哈魯志願加入伊布哥亞士官大學後代替哈魯當上了班裏的「大佬」，更以首席的成績畢業，他現時於科尼士(*21)提督旗下第三艦隊中當一艘光子艦的艦長，軍階是大尉。

哈魯從史國的口中，知道科尼士提督是自己自幼敬仰的鮑亞(*22)提督的好友，而他看來亦對哈魯有很大期待，想將哈魯招入自己的部隊。

至於工作方面，雖然還未有正式發表，但原來撒露斯布多剛剛發生了叛亂，而且這事更似乎是和布度．戈荷軍有關，所以才會被派到此地加強警戒，因為撒露斯布多軍中一位叫凱頓(*23)的將領似乎在向撒露斯布多邊境上的撒克衛(*24)基地打主意，若此地一旦被奪，敵方便可打開通往拉卡迪亞的路，令撒露斯布多、布度．戈荷可聯成一線。

由於即將就要出擊了，史國於是便帶哈魯到BRIEFING ROOM，當哈魯和鮑亞中將打過招呼後，鮑亞亦將兩位准將：羅爾．莫頓(*25)及湯馬士．尼烏魯(*26)，其中莫頓就曾有被派往伊布哥亞的經驗，他更是推薦哈魯進入士官大學的人。

哈魯當然是馬上向莫頓說聲多謝了，談到莫頓推薦他的理由，莫頓直言是靠感覺的，不過哈魯的表現亦一如自己的期待，而他更相信哈魯能在不久的將來成為伊布哥亞的中心人物。談及現時伊布哥亞同盟的分裂，莫頓認為是一次考驗，他相信當這次分裂克服了後，伊布哥亞的理想就一定能得以實現。至於敵軍中的凱頓，莫頓知道他和布度．戈荷軍的上層甚有關連，並恐怕他的目的是奪取政權。

跟着哈魯再向這次任務中自己的上司尼烏魯打招呼，他告訴哈魯這次哈魯會以副官的身分出擊，但從他和哈魯說話時的語氣看來就有點不友善了，雖然尼烏魯亦知凱頓有一定的實力，但卻認為凱頓不會是辛迪殊的對手的。至於今次作戰的目的，是對付一支正向布度．戈荷推進中的撒露斯布多艦隊，而哈魯則會在今次戰鬥中以空母的代艦長身分參戰。

哈魯和鮑亞提到凱頓的事時，得知他有着一個外號"黑色雷鳴"，雖然只是中將，卻有着政治上的發言權……

在要出發之前，史國介紹了哈魯的專屬操作員亞莉絲雅(*27)給哈魯認識，跟着便真的要出動了。

這次戰鬥可算是半自動的戰鬥，因為艦隊的移動路線你是不可能決定的，而你只能在進入戰鬥部份時決定空母的攻擊對象。由於這次戰鬥的總指揮官科尼士等級相當高，所以基本上是不可能會輸的。

隨着敵方旗艦的戰敗，敵艦隊亦先行撤退，而科尼士指揮官亦下令不要再追擊下去，先行回到基地裏去……





中日對照表

1.オブリー ロッジェス
2.ウォルフ ドレクセル
3.アディラ カーン
4.サレス マテラ
5.イリナ ミュラー
6.ベンジャミン バック
7.ハル バランシン
8.イブコーア
9.ザーディッシュ
10.イブルカーツ
11.ブルト=コッホ
12.リーダーになる
13.ユーリ ブラウン
14.ラカンティア
15.ジェセル
16.メルニエル
17.ヘレンス
18.ツァルスクレプト
19.フライシャー
20.スコッシュ
21.バウアー
22.フォレスティ
23.ハイドン
24.ザハーヴィ
25.ルロイ モートン
26.トーマス ニーヴル
27.アリシア ポートマン

QUOVADIS戰鬥系統篇

雖然這遊戲被AVG佔去了極大部份，但在SLG部份(模擬戰鬥)仍有一定的水準，而且亦需要對戰鬥系統有一定的認識才能百戰百勝，所以以下我們會花上少許篇幅來為大家作一介紹。

陣形能力值的看法

移	移動力
空	防空能力
攻	攻擊力
防	防禦力
難	運用難易度

I字陣形

哈魯最初已能使用的陣形之一，算是最基本的陣形，特徵是有最高的全方位移動能力，對任何戰況都有一定的應對能力，缺點是沒有足夠的前方火力去正面和主攻系的陣形對決。



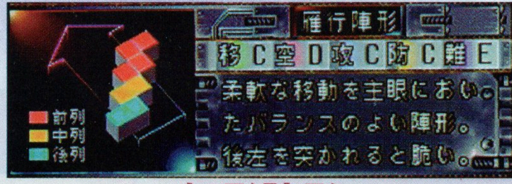
横列陣形

另一種哈魯最初就已經可以使用的陣形，總之就是有最強級別的攻擊力量，當正面向着敵人時，8艘艦艇全部都一定有開火的機會，但這亦暗示着對方可攻擊你任何一艦，所以對遊戲中後期習慣集中攻擊補給艦的敵人會不太適合，而向前方攻擊範圍過短也是缺點之一。



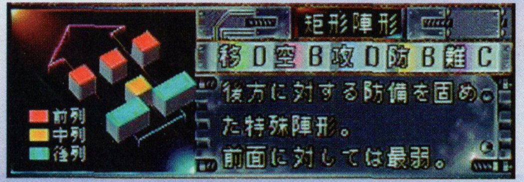
雁行陣形

除了移動範圍較I字陣形稍弱外，其他方面都可算是I字陣形的強化版，這陣形的最大優點是有很大的攻擊範圍，在整個遊戲中亦經常可以看到敵人是以這種陣形出擊的。



矩形陣形

可算是對空陣形的強化版，事先將四個部隊放在後列，令你即使被敵人從後襲擊亦有一定的應戰能力，但相對地，這陣形對前方的攻擊力是所有陣形中較低的一種，移動力亦相當低。



首先是選擇出戰陣形

遊戲中，主角哈魯共有8種艦隊的陣可供選用，雖然最初他只能選用其中的I字陣形及橫列陣形，但隨着哈魯等級的提高，他能選用的陣形便會逐步增加。事實上，你是可以在每一回合變更陣形的，所以出戰時的陣形即使未如理想亦不會有太大問題，但由於每種陣形有種不同的戰艦配置方法、移動範圍及攻擊範圍，若能選一種針對敵人的陣形，便能大大提高取勝機會，以下是遊戲中8種陣形的特徵……

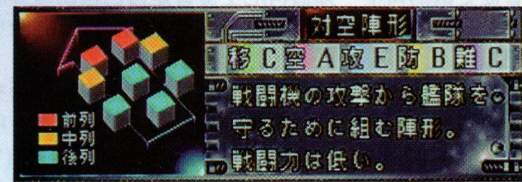
方矢陣形

在下認為是整個遊戲中最好用的陣形，有着最強的移動力，對前方的攻擊力也是數一數二的，而且因為有一個後列部隊，可以給補給艦一定的保護，但使用此陣形時最好在戰鬥中讓最前列的艦回避，因為敵人一般都會向這艦集中攻擊的。除此之外，此陣形若被敵人繞到後方是會很麻煩的。



對空陣形

對於敵人的戰機攻擊有極高的防禦力，後列部隊亦有四艦之多，但移動力和攻擊力就相當低，攻擊範圍更是近乎零，所以只會在有必要死守時使用，不算得上是一種好用的陣形。



鶴翼陣形

對前方的攻擊力是所有陣形中最高的，擁有6支前列部隊，正所謂"有前冇後、打死罷就"，這陣形除了前方外就全是死角，移動力及攻擊範圍又異常地低，所以就個人來說是不會選這陣形的。



T字陣形

不但對前方有着很強攻擊力，對左右方亦算是頗強，兩個後列位置，令你不用擔心補給艦及空母會受敵人的集中攻擊，加上這陣形本身擁有着不俗的移動力和攻擊範圍，所以也會是常用的陣形之一，不過這卻是要到最後才能學會的陣形。



戰艦各有優點缺點

除了陣形外，艦隊的編制也是影響勝敗的主要原因，遊戲中哈魯所在的辛迪殊軍，是以七款艦隊來編成其宇宙艦隊的，基本上除了空母及補給艦這些特殊艦種外，玩者是能自由地決定自己所用的艦種的，總之，若能對各艦種的特性有所了解的話，要編出一支適合自己戰法的艦隊也會較易。

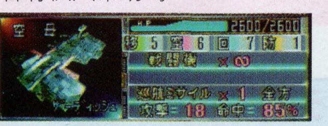
戰艦

戰艦的最大優點是HP較多、防禦力不俗，有着無限制彈數的主砲，但由於回避能力低，而且殺傷力亦不及光子艦等驚人，要有着「硬碰硬」的心理準備才好選用，不過，這艦種對於艦長的存活機會有很大幫助，配上集中攻擊後一擊脱離式的戰術，仍是相當有效的。至於後期出現的新型戰艦，更是作為哈魯旗艦的首選。




空母

空母的特點是不論被編到甚麼位置，也可在戰鬥時向任何方向、任何陣形下的一般敵艦攻擊，至於破壞力方面則主要視乎敵方所用的陣形，但空母的缺點是防禦力奇低(除了是在遊戲後期登場的新型空母)，所以將這種艦放到中列或後列會是必然的事，而且每支艦隊最多只能加入一艘空母，所以除了補給艦外，若能在戰鬥初期先解決對方的空母，是會有很大幫助的。


重巡洋艦

性能和戰艦相像，除了HP較戰艦稍低外，你大可當它是戰艦來使用。以攻擊力來説，重巡的特點是主砲命中率高，巡航導彈的破壞力亦比戰艦為高，加上有僅次於光子艦的回避率，只要能在戰鬥時善用回避，可算是比戰艦更好用的艦種。

導彈艦

導彈艦的回避力和防禦力和重巡相若，HP也差不多，倒是導彈艦最大殺傷力的武器是那水銀彈，不限彈數的雷射砲只有很弱的威力。由於殺傷力較大的武器是種限彈數的武器，所以一旦艦隊中的補給艦被幹掉，餘下的子彈又射光時是會令你很頭痛的。




砲艦

主砲是威力極強的粒子砲，但這艦種本身卻有太多的缺點：防禦力低、HP少，而且它比導彈艦更糟的是所有武器均是限彈數的，補給艦被滅之日，即意味着它只能再開多少砲。順帶一提，這遊戲中的艦長是死了就不能復活的，所以將辛苦提升等級後的艦長放到這種艦送死是否值得呢……



光子艦

既然稱得上是光子艦，其主力武器當然就是光子魚雷了，雖然光子艦的回避率是所有艦種中最高的，但HP亦同時是所有艦種中最低的，所以除了是兩艘有名字的光子艦，在下是並不建議大家使用這艦種的。




補給艦

補給艦不但能替隊中的艦隻補充彈數，亦能每回合為已方的艦艇回復少許HP，其重要程度基本上是和旗艦一樣的，但每支艦隊只能編入一隻，而且毫無回避力、防禦力，一旦被集中攻擊便不可能生存，但為了令負責的艦長能有一定的等級，當敵軍的實力降低後應盡量改以橫列陣形，令補給艦能有攻擊的機會。



簡單直接的戰鬥過程

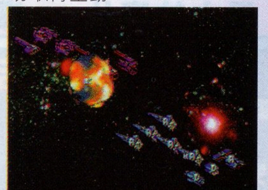

1.先將箭咀指向想下指令的部隊


2.由於不同的隊形會有不同的移動範圍，若選用行動力高的隊形則可以較易取得主動


3.事實上，敵人並不會改變陣形，因此是可預測敵人的行動極限的。


4.當你進入敵人攻擊範圍或敵人進入你的攻擊範圍時便可攻擊，這時你必須按定了攻擊目標才可。


5.進入戰鬥畫面後，你要替各艦決定行動方式


6.跟着便會以動畫表示兩軍互射的場面


7.然後是以數字表達各艦的損傷


8.遇上指揮艦被擊沉時，更會出現這種3D動畫片段



幻想水滸傳 完全攻略法・1

文：米奇

製造商：KONAMI
價格：6800日圓
容量：CD-ROM

PS RPG MEM CARD

108個主角人物，單聽人物便經已令人想到《幻想水滸傳》這個RPG是何等壯大。事實上，除了人多勢眾外，這個遊戲還有很多特別的地方，所以在開始事之前，讓我們先來了解一下系統部分。

系統編・1

武器・1——一件武器跟你一世

在《幻想水滸傳》的世界，各角色的武器是固定了的，你不會再買到新的武器，而武器的升級就是拿武器到五金店（かじ屋）去。升級是要付錢的，而且愈升得高級，費用就愈昂貴，不過，比起自己升級，提高武器攻擊會更為有效。



首10級武器升級收費表	
LV 1→2	300
LV 2→3	600
LV 3→4	1500
LV 4→5	2700
LV 5→6	3500
LV 6→7	4500
LV 7→8	7000
LV 8→9	11000
LV 9→10	18000

武器・2——紋章片的功用

五金店除了替你提高武器的攻擊力外，可以替你把在旅程中拾到的紋章片加到武器之上，令武器擁有一些特殊的能力。

每件武器都可以裝上不只一塊相同的紋章片，以增加武器特殊能力的力，但是假如你改裝了其他紋章片的話，舊有的紋章片便會不見了，造成浪費。所以安裝紋章片之前，應先好好考慮它的用途對哪個人較有利。



紋章片功用表	
火之紋章片	增加攻擊力
水之紋章片	每回合回復5點HP
土之紋章片	增加防御力
雷之紋章片	增加攻擊力
風之紋章片	增加命中率和回避率

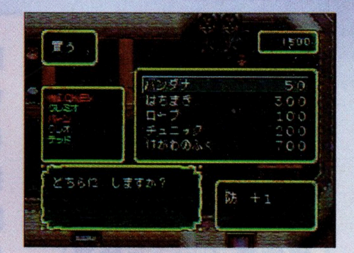
五金店的選項	
鍛煉（きたえる）	為武器升級
紋章片	安裝紋章片到武器上
完畢（終わる）	

防具——不是甚麼也買的

每個角色可以裝備的防具分為頭盔、盔甲、盾和兩種其他裝備。一如其他的RPG一樣，並不是任何的防具都能裝備在所有人身上的。由於自遊戲一開始所見到的防具店開始，店中便備有各種級數的同類防具，所以在選購時便應小心選擇。

購買防具時，當游標在菜單中上下移動時，左邊的人名的顏色便會改變，那其實是表是那件防具是否適合那人安裝。名字變成綠色時表示那件防具的防禦力比那人現時所裝備的同類防具要高，可以選購；紅色表示那件防具跟那人現在所裝備的防具擁有相同甚至較低的防禦力；灰色就表示那件防具是那個人不能安裝的。

一般來說，應先購最貴的幾件防具，立即裝備，然後立即再到防具屋查看，看看還有沒有綠色的防具，這樣便不怕買錯東西了。







升級——差距愈遠升級愈快

這個遊戲的經驗值系統是以那角色與對手的級數差距來判斷給那人多少經驗值的，差距愈大，所得的經驗值便愈多，一口氣可以晉升的級數自然更多。這是因為在這遊戲中，很多人都是中途才入隊，而且經驗不高的，這系統可令弱小的隊員在多位高級同伴協助下能很快升級到一定水平。

紋章——可以裝卸的魔法

在遊戲中途，你可以買到或拾到一些封印球，那些封印球就是封住這些遊戲中的魔法——紋章（もんしょう）——的。在一些鎮中有一些由紋章師開設的店舖，他們可以免費為人把紋章附在人身上，或把人身上的紋章封印在封印球中，利用這個特性，你就可以根據實際情況選擇安裝不同的紋章在身上。當然，也有些紋章是專用，例如主角的「詛咒紋章」和阿班（パーン）的「獅子紋章」。

紋章師的選項

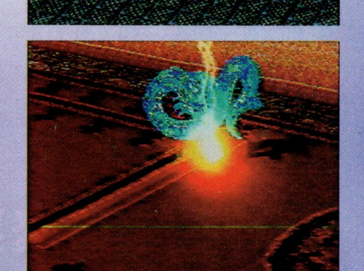
附上（つける）
把封印球中的紋章附在隊員身上

卸下（はずす）
卸下隊員身上的紋章回到封印球中

完畢（終わる）







紋章表

攻擊系紋章

名稱	級數	效果
詛咒紋章（ソウルイーター）	1	死的指尖（令一個敵人死亡，但對首領無效）
	2	黑影（攻擊全部敵人）
	3	冥府（消滅敵方一組敵人）
	4	制裁（攻擊一個敵人）
火之紋章	1	火炎箭（攻擊一個敵人）
	2	炎之嵐（攻擊全部敵人）
	3	舞之火炎（攻擊全部敵人）
	4	大爆發（攻擊全部敵人）
水之紋章	1	溫柔的露水（回復隊中一人HP）
	2	欺騙的霧（令敵人的命中率降低）
	3	溫柔的水（回復全體隊員HP）
	4	溫柔的雨（完全回復全體隊員HP）
風之紋章	1	睡眠之風（令敵人全體睡覺）
	2	割裂（攻擊一個敵人）
	3	安慰之風（完全回復隊中一人HP）
	4	嵐（攻擊全部敵人）
土之紋章	1	（令隊中一人防禦力上升）
	2	大地之擊（攻擊全部敵人）
	3	鋼鐵的肉體（令隊中一人變成無敵一定時間）
	4	撞抖的大地（攻擊全部敵人）
雷之紋章	1	憤怒的一擊（攻擊一個敵人）
	2	雷雨（攻擊全部敵人）
	3	激怒的一擊（攻擊一個敵人）
	4	雷擊球（攻擊一個敵人）
破魔之紋章	1	小言（對不死系敵人造成傷害）
	2	氣合（復活隊中一人）
	3	喝（回復全體HP）
	4	破魔（對不死系敵人造成傷害）

特殊及專用紋章

獅子紋章（ししの紋章）	阿班專用；增強攻擊力，但會令下一回合UNBALANCE	紫電紋章（しでんの紋章）	令接在裝備者以後的隊員都可以發動攻
隼紋章（はやぶさの紋章）	巴利妮亞專用；增強攻擊力	模糊紋章（おぼろの紋章）	令敵人的攻擊命中機會降低
機關紋章（からくりの紋章）	捷波專用；增強攻擊力	疾風紋章（しっぷうの紋章）	提高那隊員的速度
伯勞鳥紋章（モズの紋章）	阿霞專用；增強攻擊力	樹影紋章（こもれびの紋章）	在版圖和戰鬥時可回復小量HP
焰紋章（ほむらの紋章）	羅連．比爾專用；增強攻擊力	神行法紋章	加快在版圖中的行進速度
分身紋章（わけみの紋章）	增強攻擊力，但會令下一回合那人UNBALANCE	幸運紋章	得到兩倍經驗值
		金運紋章	得到兩倍金錢
回刀紋章（返し刀の紋章）	二段攻擊	王者紋章	令弱小的敵人不會出現
必殺紋章（ひっさつの紋章）	增加會心一擊的使出機會	龜紋章（かめの紋章）	防止陷入異常狀態
洞悉紋章（見きりの紋章）	增加反擊的機會率	同伴紋章（フェロの紋章）	在危急時會得到異性同伴的掩護

道具——無謂的東西不要也罷

在《幻想水滸傳》的設定中，每個人身上只可以拿取9件東西，這包括了那個人身上所穿的防具，這令一個人實際可以拿到旅程上使用的物品大大減少，大概只有四、五件。

不幸地，在旅程中，你會找到不少寶箱，當中還有很多是買不到的東西如封印球，加上在消滅怪獸後有可能會得到一些東西，所以很多時會出現太多寶物讓你難以取捨的情況。這裏有一些小建議——藥（おくすり）不用要那麼多，每人有一套便夠；針（はり）可以不要，因為要到故事很後才會有用；解毒劑（どくけし）全隊人只要有一、兩服便夠，剩下的空位就用來放置拾回來的寶物吧。



儲存——最緊要「SAY符」

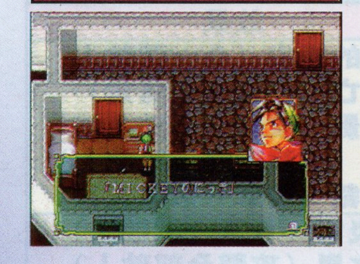
《幻想水滸傳》的儲存主要是在旅館進行的。此外，遊戲一開始時，你可以在自己房間的櫃上找到主角的日記以儲存進度的。另外，在一些大迷宮中，你會發現一些藍色寶珠，那些寶珠亦是給你SAVE的，不要錯過儲存進度的機會。

儲存時需要兩個BLOCK，要是你以一張空記憶卡來作儲存，那便可以有七個儲存空位。每次儲存時，你最好都儲存在新的位置，因為遊戲中很多時會有交談的選項，選錯了會影響以後的劇情，為免後悔，你還是儲存到別的地方好。

旅館的選項

留宿（泊まる）
這可以回復所有HP、紋章的使用次數和特殊狀態
不留宿（泊まらない）
儲存（セーブする）







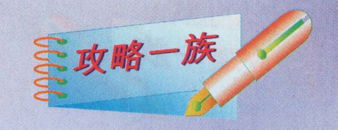
鑑定——地上執到寶

有時候，你可能在戰鬥中或寶箱中得到一些以「？」行頭的東西，那些東西在未知道是甚麼之前是不可以拿去買或有甚麼用途的。你想知道那些東西的話，就要拿到鑑定師處去作鑑定，鑑定了之後如果你覺得沒用，是可以立即賣給鑑定師的，有些可是很值錢的古董品啊。

鑑定師的選項

鑑定（かんてい）
賣掉（賣る）
完畢（終わる）





戰法編 - 1

作戰——不一定要以暴力來解決的……

這遊戲在作戰時，除了一般的攻擊外，還有三個特別的選項的。

戰鬥（たたかう）

即是一般的戰鬥

逃跑（にげる）

除了道领外都肯定可以逃走的，只是以後遭遇敵人的機會會很高。

用錢（おかね）

你是可以以錢來收買敵人，令他們不攻擊你的，不過，這遊戲的錢本來就不太夠，你可會有那麼多閒錢？

交給我吧（おまかせ）

即是所謂AI，不過，由於這樣隊員會各自找尋攻擊對象來攻擊，所以會分散攻擊力量，所以面對強敵時，還是乖乖的選たたかう吧。



隊列・1——三種武器有長短

遊戲中，各人有自己的武器，而每種武器又分為長程（L）、中程（M）、短程（S）三種射程，這無形中把各人分成了三種。

所謂射程，就是指那個角色站立的位置能夠攻擊哪些敵人。敵人和主角的隊伍一樣，是分站成前後兩排的，長程武器無論站在前排還是後排，都可以攻擊前排或後排敵人；配備中程武器的角色站在前排時，可攻擊前排或後排的敵人，站在後排時，就只可以攻擊對方的前排敵人；短程武器就只可站在前排向對方前排的敵人發動攻擊，站在後排的話是不能夠採取任何攻勢的。

因此，在排列隊員位置前，先確定一下那人的武器射程有多遠，以免拿短程武器的人因為站在後排而白白浪廢攻擊機會。



隊列・2——防具分配有先後

敵人的攻擊是分為直接攻擊、單人魔法攻擊和全體攻擊三種，全面攻擊無論走到哪裏都避不了，但直接攻擊和單人魔法攻擊就只會攻擊隊中前排的隊員，所以在添置新防具時，應先照顧前排的隊員，尤其是因為這個遊戲有108個角色之多，你是不可能為每一個人都裝備最強防具的（隨非你臀部痕癢）。

合戰——兄弟同心、其利斷金

這個遊戲除了一般的攻擊外，當你的隊中有指定的人物存在的話，便會出現一起攻擊（いっしょに）這個選項。選了這個選項，那些可以組合攻擊的隊員便會以特別的攻擊來打擊對手，傷害率往往是平常攻擊的兩倍。

除了直接攻擊外，紋章魔法攻擊也可以作組合攻擊的，但條件就苛刻得多，要你有火、水、土、風、雷五種紋章的人當中其中兩個在隊中，兩個人的魔法攻擊力也要達到LV 4，當二人一同選用LV 4的魔法時，魔法便會同時使出來，效果更是非常驚哩。





戰鬥的選項

攻擊（こうげき）
防禦（ぼうぎょ）
紋章（もんしょう）
道具（アイテム）
一起攻擊（いっしょに）

掩護——我幫你頂住！

除了合戰之外，防守也有一項較別的特性——掩護。當一個隊員HP降到一定程度，跪了下來的時候，而隊中有特定的人物存在的話，假如那個HP太低的隊員受到攻擊，那特定人物便會上前來掩護跪下的人。



掩護與被掩護的關係

古利美奧（グレミオ）→主角
阿班（パーン）→主角
古莉奧（クレオ）→主角
阿班→古莉奧
嘉美尤→古利美奧
阿霞（カスミ）→主角
任空（ユム・クウ）→大河（タイ・ホー）
大河→任空
金巴利（キンバリー）→大河
利班圖（リパント）→艾蓮（アイリーン）
艾蓮→利班圖
艾蓮→史拿（シーナ）
基路基斯（キルキス）→史露比娜（シルビナ）
剛（ゴン）→古洛美美（クロミミ）
希古斯（ビックス）→汀格露（テンガアール）



戰爭・1——相生相剋三戰法

當遊戲進入中段，解放軍正式向帝國宣戰之後，便會出現很多戰爭事件。戰爭的形式主要是採取三擇方式進行，分別是突擊、弓矢和魔法。這三種攻擊方式是互相剋制的，關係是「突擊→弓矢→魔法→突擊……」，要是雙方用上同一種攻擊方式，那就以兩軍領隊的攻擊力來決勝負；要是一方選用了較有利的進攻方式的話，就算對方軍力較佳，也要損兵折將。





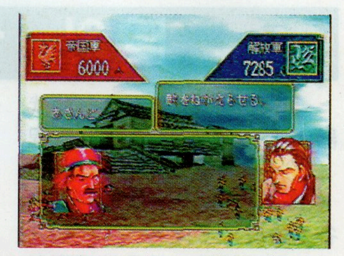
每一回合開始的時候，你先選擇所用的進攻方式，接着就會顯出當時陣中領軍進行該種進攻方式的領隊人選和他的攻擊力，是從大到小依攻擊力來排列的。揀了領隊人選之後便會開始交戰，任何一方的士兵數量降至零的時候便算敗陣。

要注意的是上一回合出了陣之後便不可以再選，所以要小心選擇。

戰爭・2——輔助戰法不可小看

其他進攻方式效用表

軍師	根據手上軍師的人數，令己方的突擊攻擊力在一定回合內增大
小偷（こそどろ）	竊取對方下一回合使用哪種進攻策略，不過成功的機會只得1/3
忍者	同樣是竊取對方的行軍策略，但成功率就達到百分百。不過，你不是一開始就可以拉到忍者入隊的。
商人（あきんど）	收買敵人令敵人躲懶
龍騎士	可完全壓倒對方的突擊和魔法攻擊，但最忌弓矢攻擊，成功的話可對敵人造成沉重的打擊。



除了一般的三擇進攻方式外，你還可以選用一些特別的攻擊方式（その他），這些攻擊方式有些是輔助你在正式進攻時較有利，有些則是直接攻擊對手。

戰爭・3——閒人也要修煉的啊

由於經已出陣的領隊不可以再出陣，所以很多平日不會去理會他的隊員都應去訓練他，以備戰爭時出戰之用。

我們可以利用級數差距的特性，先令幾個主要角色強大起來，然後逐一調入級數較低的隊員，一同到剛打過的強敵較多的地方去「撩交打」，就可以很快令級數低的隊員級數上升到一定水平。

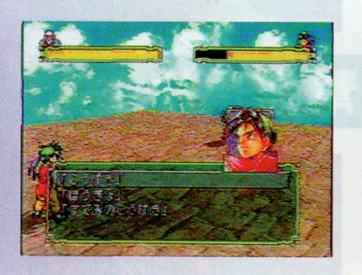
升級最佳地方——班奈・也古達城

在直到進攻嘉蘭城塞（ガラン城塞）前的戰役，位於妖精村東南面的班奈・也古達城（バンナ・ヤクタ）是一個非常好的修煉地方。一來不算太遠，碧琪（ビッキー）入了隊之後更可以瞬間到達，而且在城右面有個可為回復體力的少女，可以讓你的隊員很快升級到LV 26。



決戰——也是相生相剋

《幻想水滸傳》的第三種戰鬥模式就是兩軍將領的一對一決戰，即是所謂的「一騎打ち」了。這種決戰的方法跟戰爭事件的戰鬥方式很相似，同樣是三擇的選擇題，關係是「攻擊（こうげき）→防禦（ぼうぎょ）→捨身進攻（すてみ）→攻擊……」。當任何一方的能源表到達0的時候便算敗陣。





班馬編 - 1

招兵——大家只想搵餐晏啫！



這個遊戲的一大特色就是共有108個角色之多。在你得到多蘭湖（トラン湖）的古城作為你的根據地之後，便可以到處招募同伴（仲間）。不過，除了一些因應劇情而結識的同伴之外，有很多人其實不是一定可以找入隊的，有時必需符合一定條件才可以入隊，有時就躲藏在一些很隱秘的地方。這些人物出現條件筆者會在故事攻略到了那個時候中途加插。

大家在遊戲中可能會覺得有些人入隊的用途好無謂，例如詠唱詩人卡斯奧斯（カシオス）的加入只是為你增加一項音樂測試功能，不過那些人其實是隱藏着一個秘密任務的，就是可以令你到戰爭事件發生時，出戰的軍人數量增加，軍力加大，打起來自然輕鬆多了，所以愈早找多幾個人入隊愈着數。

功用——人多好辦事嘛

正如前面説過，有些隊員加入可以為你的根據地增加一些新功能，有些新能是常有用而方便的，大家務必要先找到那些同伴啊。



同伴功能表

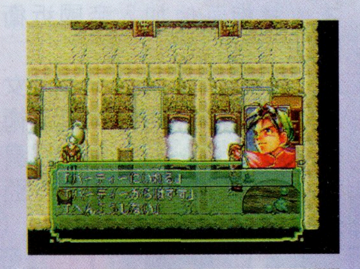
同伴	功能
查普曼（チャップマン）	防具店
查度拿（チャンドラー）	道具店
贊巴（ジャバ）	鑑定師
馬斯（マース）	五金店
珍（ジーン）	紋章師
瑪蓮（マリー）	旅館
洛克（ロック）	倉庫
些路基（セリゲイ）	升降機
三助（サンスケ）	澡堂
依華羅夫（イワノフ）	壁畫
卡斯奧斯（カシオス）	音樂測試
碧琪（ビッキー）	瞬間轉移到到過的村鎮
希利安（ヘリオン）	瞬間轉移回到根據地
尤哥（ユーゴ）	圖畫館
添普頓（テンプルトン）	世界地圖（水滸圖）

隊伍——不可能108個人一起行動吧

雖然你可以找到108個伙伴，但是你不可能同時帶他們出去闖，所以便有需要在每次出發前選擇合適的伙伴同行。

出陣的隊伍包括你在內只六個人，而每件事件都有特定要同行的隊員，他們都會紅色來顯示出來，剩下來的空缺你便可以到根據地三樓右下角的房間找軍師馬殊（マッジュ）替你調配隊員。

調配成員的選項
- 調入隊伍
- 調離隊伍
- 不作改變



倉庫——唔駛買咁多嘢㗎傻仔！

由於這個遊戲的人物眾多，你沒可能為每個人齊所有裝備。當你拉到洛克入隊之後，他會在根據地建立一個倉庫，你就應該好好利用那個倉庫，把所有人的裝備通通擺進去，到要出外時就揍齊人馬，到倉庫去查看有些甚麼可以拿來用。

在倉庫裏同樣可以顏色顯示哪件防具適合哪個隊員，顯示方法跟防具店的樣。由於隊員回到根據地是不會自動卸下自己的裝備，所以要利用倉庫的「剝下（はがす）」指令，令所有人交出在旅程中拾到的東西。

有了這樣便利的倉庫，便可以節省金錢，不用購入過多防具了。



倉庫的選項
- 放置（いずける）
  放置隊中人一件物件到倉庫裏
- 取回（ひきだす）
  從倉庫裏取回一件物件
- 剝下（はがす）
  卸去隊員的全身裝備，包括防具和道具。
- 完畢（終わる）

石板——嘩！好疊友呀！

假如你想知道你現時有多人強馬壯的話，是可以到根據地三樓的石板室去。那裏有兩塊刻有加盟成員的名字和那人所屬星宿的「盟約石板（約束の石板）」，把游標移到人名之上按〇掣就可以看到有關那人的詳細資料。



其他重要地點選項

地點	選項
船	「乘上船」「不需要船」
轉移	「請你把我轉移」「不用請求」
澡堂	「洗個澡」「不用洗澡」
升降機	「使用升降機」「不用升降機」





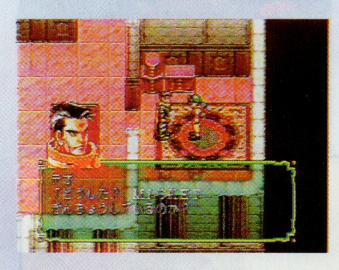


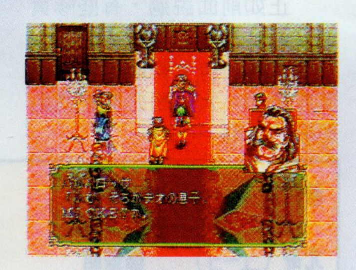


故事攻略・1

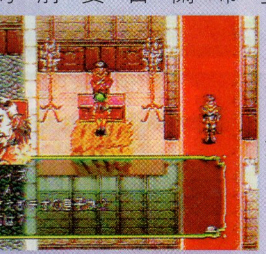
新兵上任

故事開始在帝國的首都古利文斯他（グレッグミンスター），年輕的主角是帝國五將軍之一的泰奧・麥當奴（テオ・マクドー,）的獨生子，今天正是初次竭見皇帝的大日子。由於帝國北方的佐士頓都市同盟（ジョイストン都市同盟）有些爭執，皇帝賜了一柄黑劍給奧，要他去平息動亂，泰奧就趁這個時候向皇帝引見兒子，希望兒子為帝國

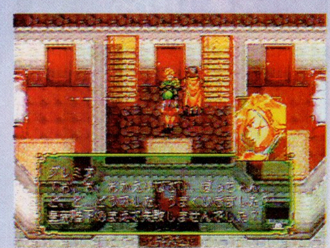




作出貢獻。皇帝見主角一表人才，就指派他加入帝國近衛隊。

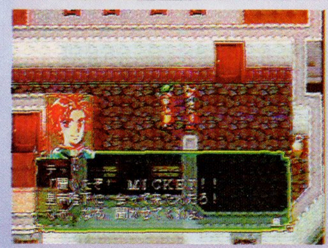


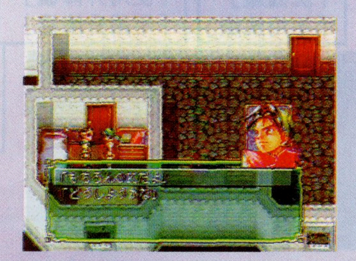
在宮廷中，你從一個婢女口中得知皇帝身邊的宮廷魔術師溫迪（ウィンディ）相貌跟皇帝的前妻古蘭蒂亞（クラウディア）很相似，相信皇帝現時仍是很掛念前亡妻。在宮廷右邊的房中，泰奧和主角見到帝國五大將軍之一，劍術高手卡斯姆・夏茲路（カシム・ハジル）。



二人下樓，泰奧叫主角去見一見他將來的上師，帝國近衛隊隊長古里茲（クレイズ），古里茲看來不是個好相處的人，他說不會因為主角是大將軍的兒子而對他特別優待，泰奧不太喜歡古里茲，認為他太小心眼。

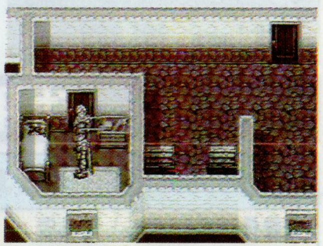
二人一回到家中，從小就照顧主角起居的古利美奧（グルミオ）就跑出來問主角有沒有在皇帝面前出醜，她告訴主角自小泰奧照顧的孤兒、他的好友迪多（テッド）來訪。主角在家中各房間中見過泰奧





的兩名直屬部下阿班（パーン）和古莉奧（クレオ）之後，便到樓上自己的房間去。當主角走上樓上，迪多便從飯廳走出來。在你的房間中他問了你很多關於會見皇帝的事，他說為了向照顧他多年的泰奧報恩，所以希望你讓他跟隨





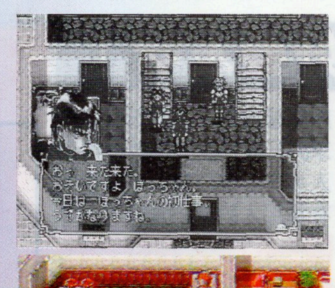
你加入帝國近衛隊，主角當然應承了他，他亦開心不已。本來，迪多有件事秘密事要告訴主角的，但古利美奧就在這時叫他們去吃飯，對話只有就此中斷。

在飯桌上，泰奧囑咐各人在他北上作戰的時候要好好幫助小主人。

翌日零晨，泰奧在主角還未起床的時候看了看主角，便出發往北方去。主角醒來，到樓下會合阿班、古莉奧和直到主角要出門口才起床的迪多，便準備出發到皇宮去見古里茲。

在皇都的街道上，主角見到一些讚嘆皇都華麗的人，也遇到指責政府只會抽重稅，還有人覺得皇帝已不像七年前那麼令人信服。主角從街上的人口中得知現在的皇帝是經過一場發生在七年前的繼承戰爭後才登上王位的，他們一行人又在皇都幾家大宅中見到愛穿古怪衣裝的五將軍之一米路爾希・奧比哈曼（ミルイヒ・オッペンハイマー）和很敬重泰奧、率領水兵的女將軍索妮雅・修寧（ソニア・シューレン）。大家應在這個時候購備一些藥（おくすり）以便備應用。

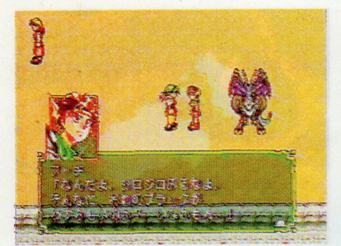
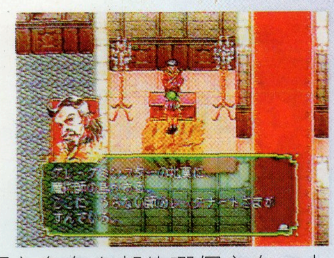
他們入到皇宮前庭，在右邊的馬厩處遇上一個龍騎士的小孩子，迪多跟他處得不大好。眾人入到皇宮內堂會見古里茲，古里茲委派給主他們的第一項任務就是到皇都東北面的魔法師之島去，找一個名叫妮古拉多（レックナート）的魔法師拿取她觀星的結果。古里茲不太信任主角他









們，所以再一次問他們魔法師之島在皇都的哪個方向。古里茲告訴主角他們沒有船開到魔法師之島的，他從龍洞騎士團中叫了一個龍騎士來載他們到島上去，就是那個在馬廄處遇上的龍騎士小孩了。古里茲又告訴你妮古拉多是宮廷魔術師溫迪的妹妹。

魔法師之島

他們回到馬廄去找龍騎士，那龍騎士名叫布茲（フッチ），而他的座騎就叫做阿黑（ブラック）。他們乘阿黑，很快便到達魔法師之島，主角人沿着山路前進，島上的敵人不算利害，初出陣的主角很快便可以升到LV3。他們在一處空曠的地方遇了一個少年路克（ルック），路克為了試探主角他們，召喚了一頭石頭怪來攻擊主角等人。打敗石頭怪之後，路克就帶眾人去見妮古拉多。在妮古拉多的神殿最高層，他們終於見到妮古拉多。

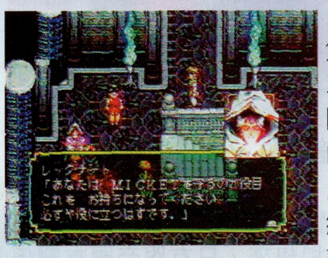
主角進入妮古拉多的房間，拿取觀星結果的時候，妮古拉多忽然對他說：「我是個觀星的魔術師，觀察星星的流動，從而洞察未來是我的工作。不過，未來是沒有定數的，我所能知道的，只是那它的具體流向……（主角），你在世界的大洪流中背負着殘酷的宿命，那當中你可能需要作出一些令你難受的抉擇，也可能會遇上一些無可抗拒的悲哀事情，而那個結局，就是我也不知道。不過，只有一件事……你的命運總是掌握在你手中。請你不要忘記——就選擇你認為是正確的決定吧。你明白嗎？觀星的結果我已交給你了，我的工作亦就此完






結。不過，我想，我們還有機會再見面吧。這不是觀星所知的，而是我個人的祈願。」

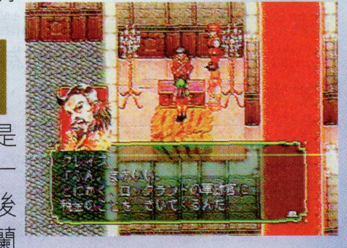




主角回到外面，眾人正在焦急的等候，妮古拉多叫路克以魔法送他們回到布茲那裏。臨行前，妮古拉多走到古莉奧的跟前對她說：「守護（主角）是妳的任務的，這個就送給你，一定會對你有用的。」說罷便把一個火之紋章送給她。雖然翻,查道具表你會發覺火之封印球會放在主角的道具表中，但是你還是老老實實地把它的紋章附在古莉奧身上吧。

一下子路克便用魔法把主角等人送回去，不過，他還是戲弄了迪多一番。眾人再騎龍回到皇都古利文斯他。

洛蘭多村



眾人到宮殿，古里茲還是諸多挑剔。這時，有一個穿一身紅衣的肥大官站在古里茲後面，那個大官名叫卡蘭（カナン）。古里茲給主角的下一個任務，就是到古利文斯他東面的洛蘭多村去，那條村到現在還未繳交今年税款，主角的任務就是到那裏找當地的軍政官古尼迪（グレィディ）查問為甚麼要遲交税款。古里茲派了卡蘭來監察主角他們執行任務。



他們來到洛克蘭村，那有兩個一定要到的地方，首先要跟右邊的女孩子丸子（マルコ）傾談，她會跟你玩




找金幣遊戲，這個遊戲相信個人都會玩。注碼分三種——100元、1000元、和10000元，愈大的注碼杯子的移動速度便愈快。大家有時間的話應該在這時直至捉拿了清風山山賊後回古利文斯他之前跟她賭錢，盡量贏多些錢，必要時，用到錄影機的慢動作也要。因為自此之後，便不會有這麼好的賺錢機會，而由於以後同伴會愈來愈多，即使在

這裏賺上10萬元，到稍後的偷劍事件的時候相信也早已花乾了。

另一處必去的地方是這裏的五金店（かじ屋），那裏可為你把所有人的武器升級至LV 5，大家大可把從賭博中得



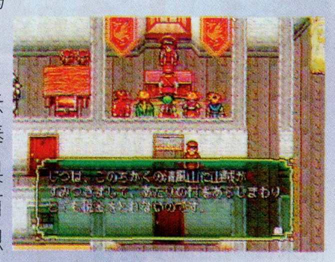


來的金錢先用來為各人的武器升級，這可消滅敵人更容易。

眾人在村中探聽消息，發覺這條村的村民都很窮，常常提着沒錢開飯，但是酒都給扣起來，只有跟帝國有關係的人才可以有酒喝。人們都抱怨説以前皇帝不是那樣的。主角又得知有班山賊正匿藏在東面清風山上。

眾人來到軍政官的官邸，起初門口守衛凶神惡殺，要趕他們走，可是當他知道來的是古里茲的副官卡蘭的時候，便變得必恭必敬。從古尼迪跟守衛的對説，可知道經常有村民來到軍政官官邸抗議。

古尼迪説遲交税款是因為附近清風山上住了一群山賊，他們附橫行，令他收不到税。古尼迪請求卡蘭派主角他們去捉拿山賊的頭領。卡蘭被人奉承一下便飄飄然，本來古莉奧説他們的任務不是去捉山賊而不想去的，但阿班和迪多都想去一展身手，主角也想去（選第一項），女子們也沒辦法，於是他們便立即向東面的清風山進發。



清風山

如果大家有賺多些錢來替武器升到LV 5，和買齊最佳防具，山上的敵人是非常容易對付的。但到了山中深處，主角會遇上一隻巨型蟻后，那雙蟻后非常強悍，而即使你消滅了守在牠前面的三隻兵蟻，又會有新的兵蟻加入，所以是不可能打贏的。這其是一件事件，打了數個回合之

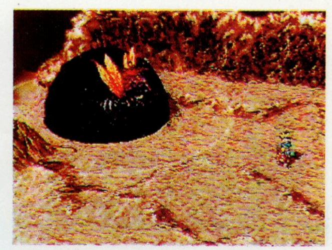




後，主角們便退下來，所以這一場戰鬥應保留實力，不應消耗藥物。

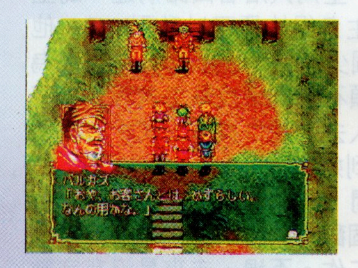
主角們不敵蟻后，但又不想就此下山，正是一籌莫展的時候，迪多卻説他有辦法，自告奮勇要獨自出戰，主角見迪多信心十足，便讓他單獨出戰（選第一項）。迪多一





出手，竟使出了一招魔法，一下子便把蟻后消滅。大家都驚嘆迪多怎麼學會這利害的魔法，但迪多只説稍後才向大家解釋。不過卡蘭看見迪多的魔法，卻自言自語説古里茲曾提過這魔法。

通過蟻后一關後，主角等人便繼續上山。出了山上，會有一個SAVE POINT，儲存後繼續上山便到山頂的賊巢，山賊巴魯卡斯（バルカス）和斯多尼亞（シドニア）早已站在門口恭候。他們就否認偷取了帝國的税款，不過大戰同樣立即展開。他們先派出一批部下出戰，部下被打敗後他們才正式出戰。對付這兩名首領要比蟻后簡單得多，要



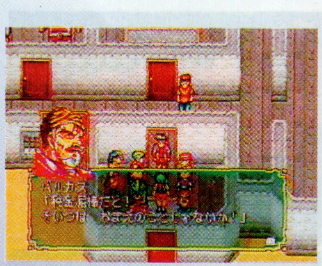


注意的是寡言的斯多尼亞其實更好打，所以第一個目標應是他。



打敗了他們之後，眾人便押這兩個山賊回洛蘭多村去。當他們正要到古尼迪的府邸時，卻遇上兩個帝國兵士在欺負一個小孩，主角看不過眼，當然立即出手打退他們（選第一項）。

他們押兩個山賊去找古尼迪，但是巴魯卡斯仍矢口否認他們偷去税款，他們説偷款的其實是古尼迪，古尼迪就不由分説的把兩人押走。古尼迪又給了他們10000元，説是他和村民的一點心意，不過，卡蘭把它們通通拿走。他更將捉拿山賊的功勞歸到他身上。



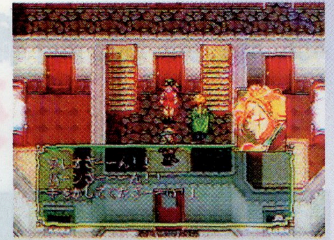
辦完洛蘭多村的事後，他們便回古利文斯他去。進入古利文斯他之前，大家應先看看阿班身上可有些甚麼珍貴的東西如紋章片或封印球，因為稍後阿班便會帶同那些東西離隊。這是這遊戲的「特色」地方，常令人氣憤難平，所以筆者會在這類人物離隊的事件發生前告訴大家。

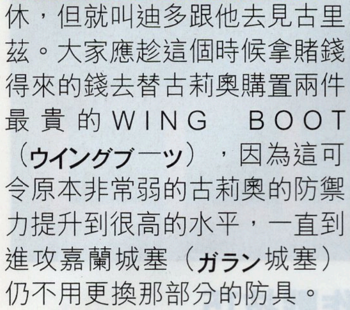
迪多與詛咒紋章

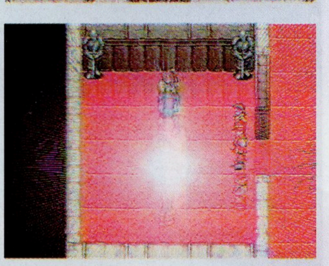
回到古利文斯他，卡蘭在城門前叫主角他們直接回家







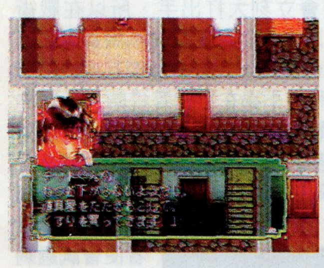




休，但就叫迪多跟他去見古里茲。大家應趁這個時候拿賭錢得來的錢去替古莉奧購置兩件最貴的WING BOOT（ウイングブーツ），因為這可令原本非常弱的古莉奧的防禦力提升到很高的水平，一直到進攻嘉蘭城塞（ガラン城塞）仍不用更換那部分的防具。

當他們回到家中，吃飽飯之後，眾人談論起外面的人對帝國的觀感，都覺得外間的人對帝國的印象似乎不大好。

當主角走到樓下，竟發現迪多身受重傷，倒臥在門口處。古莉奧看出迪多所受的傷是由魔法做成的，主角遂幫手把他運到古莉奧的房間去（選第一項）。



正當大家猜測是甚麼傷多的時候，迪多醒過來，說明弄傷他的，原來就是親衛隊的人。原來卡蘭帶了迪多去見溫迪和古里茲，當溫迪向迪多打招呼之後，迪多才發覺原來宮廷魔術師溫迪原來就是300年前搶奪他右手上的「詛咒紋章（ソウルイーター）」的魔女。為了不讓溫迪得到紋章，迪多便唸起紋章的魔法，負傷回到主角家求救。說罷，迪多又再次暈迷過去。

阿班見迪多好像被近衛隊的人追捕，本想去向上師報告，但就為古利美奧和古莉奧阻止。眾人在等迪多醒過來時，阿班說為迪多買退燒藥而出了去。這個時候，外面開始下起雨來，而迪多亦轉醒過來，迪多先請主角答應他的要求，主角便問迪多發生了甚麼事（選第一項）。迪多叫主角替他除下他右手的手套，便見到迪多手上的27之真紋章之一的「詛咒紋章」。迪多原來為了逃避溫迪，在三百年來到處漂泊流浪，直至在清風山上對付巨型蟻后時使用了紋章的力量，這才給發現。



迪多請求主角替他保護紋章，不讓溫迪得手。主角答應了迪多的請求，讓迪多把紋章附在他的身上。至此，主角便擁有了「詛咒紋章」的力量。

逃出古利文斯他



就在這個時候，門口傳來噪雜聲，大家出去一看，就看到阿班帶同古里茲和一班親衛隊的兵士來，要主角交出迪多。古莉奧對阿班的愚忠非常傷心，她不肯讓近衛隊的人隨便搜查主角家，雙方就這樣僵持着。







這時，迪多出來，他說由於古里茲還未知道「詛咒紋章」已不在他手上，所以說由他拖延時間，讓主角離開。起初主角不肯（選第一項），但迪多堅持，主角只好答應（選第二項），從廚房的後門逃出去。



主角跟古利美奧和古莉奧在雨中逃到旅館去，得旅館的大嬸瑪蓮（マリー）收留。不過，翌晨，外面已有士兵到處找尋主角下落。

他們想去北方找泰奧求助，可是又不知怎樣離開古利文斯他。無聊的主角在旅館中閒逛，卻遇上進來投宿的士兵，主角本來想悄悄走開避過兩人的耳目（選第二項），誰知卻惹起了士兵的疑心，要查問主角，心急護主的古利美奧和古莉奧更把事情弄糟。幸而忽然有一個人出來替主角打圓場，說通緝犯不可能隨處閒蕩，才把士兵蒙騙過去。

那個人名叫碧多路（ビクトール），原來他是藉着為主角解圍的同時吃霸王餐的。說罷，那人便斯斯然走了。主角等人一籌莫展，又在長椅處遇上碧多路，原來他知道他們就是麥當奴家的人，問他們是否想逃走，他說他有辦法。主角無計可思，只有相信碧多路（選第二項）。不過，碧多路卻有一個條件，就是要主角逃出城後跟他去見一個人。碧多路叫他們稍後到城門去，當他們到達城門時，城門的守衛卻像視若無睹一樣。後來問碧多路是用甚麼方法來騙走城門的守衛，才知道他原來偷了古利美奧的錢包，以那些錢來收買城門的守衛。



由於主角曾應承跟碧多路去見一個人，所以眾人便跟着他到南面的城市利蘭賈夫（レナンカンプ）去（選第一項）。（下期續）



以最低兵器締造偉大奇蹟
哥斯拉　列島震撼

文：神子一佐



相信到今時今日，只要提起「哥斯拉」理應沒有人會不明所以吧？而於今年的十二月，宣稱是哥斯拉最後一套電影的「哥斯拉VS破滅獸」已正式公映，至於在SATURN中，「列島震撼」亦幾乎與公映同步推出，而且其故事藍本更以今次的電影為依據。

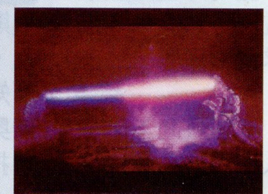
先練習、後作戰

遊戲基本上是分為「STORY MODE」及「MAP MODE」進行的。在故事模式中，玩者必須完成一個又一個對付哥斯拉及其他怪獸的任務，直至第十版打敗破滅獸便告完成，而且爆機畫面更以遊戲完結後的成績來決定不同的版本。至於地圖模式便是共五版的練習模式，基本上玩者如能成功通過地圖模式，那麼攻略故事模式已不是甚麼大問題。



注意事項

在攻略遊戲前，有一些地方是玩者必需注意的，例如遊戲中玩者的身份便是將馬隊長，而玩者所能控制的便只有自己的部隊（PLU），至於NPU則是不能操作的隊友。此外在每次的作戰會議中，長官們也會說明該次作戰所使用的主力兵器及戰區大致上的情況，而這些均是重要的資料，絕對不能錯過。另，雖然每版均有不同的勝利條件及敗陣因素，但實際上如建築物或部隊生存率剩下百分之廿五或以下時，遊戲一樣是會判,定玩者敗陣及終結的。



基本作戰技巧

由於玩者所使用的只屬一般兵器，所以只憑自己的力量去擊退怪獸實屬超高難度動作，始終蚊是不能一下子叮死大象的。至於在適當的戰術方面，由於每一版均會有兩隻或以上的怪獸出現，加上任何怪獸只要一接觸便會立刻大打出手，所以在戰術上，玩者的目標便是先利用部隊引領怪獸們碰頭，然後待牠們互相殘殺而坐取漁人之利。不過在怪獸互打時，玩者亦必需協助攻擊較強的一頭，好令兩頭的體力均扣至差不多的水平。而此舉的目的便是當其中一頭敗陣後，另一頭也同時被滅或只剩下少量體力，好令玩者輕鬆地對付，至於筆者便曾試過剩下的一頭只有數十HP，最後輸入一次指令便立刻過版。



演習一　雷平野

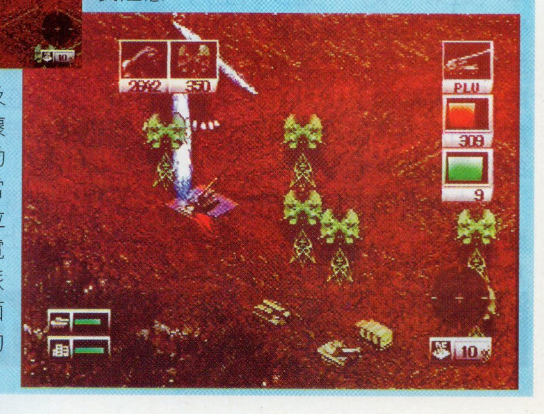
怪獸：哥斯拉

主力兵器：155 毫米自走砲 / 電磁網

於首次的模擬戰中，玩者的課題便是如何引導一頭怪獸的路線。當然，畜牲也被稱「無性」，何況是一頭巨大怪獸！故在此模擬戰中，如玩者如不能領悟到如何引導一頭怪獸的行走路線便絕對不能成功過關，同時亦不要妄想可以只憑勇氣便可攻略故事模式，事關故事模式中通常也會有兩頭或以上的怪獸出現的，一下子控制得不好便會令怪獸們嘩啦嘩啦地向城中心或司令部進發，殺個不亦樂乎。

至於在此戰中，玩者的本錢只有數台自走砲及一電磁網陣，而可操控的則只有自走砲，電磁網則只會自動攻擊進入攻擊範圍的怪戰，此外要留意電磁網是不能補給及修理的。在開始時，哥斯拉便會先破壞北面的建築物，而玩者便應立刻以手動命令將部隊調至電磁網陣的右下方。當部隊差不多全部到達時，理論上哥斯拉已掉頭及向電磁網的中前方進發，而電磁網亦已開始進攻。此時，玩者可先派一輛自走砲在其攻擊範圍駛過，並一面開火引其注意，一面將之引到磁網陣的左方。之後，便盡力引牠由左殺至右，以自己的砲火及網陣將之擊退。不過要注意的是，技巧上必須將之引到中心，好令有兩個或以上的磁網攻擊，以起碼三重的火力發揮出有效的攻勢，而且車輛的補給及回復亦要注意。





演習二　無限橋

怪獸：三頭龍／佳更

主力兵器：雷射戰車

在這場模擬戰中，玩者所對付的便是從金星來的宇宙怪獸之王三頭龍及生化怪獸佳更。至於今次的課題便是引導兩頭怪獸互打，而由於遊戲中所有怪獸的特性均是互相不能共存的，故只要一接觸便會立刻大打出手。所以在以後的戰鬥中，玩者也應好好利用此特性及其強大的攻擊力，好使自己能坐收漁人之利。

於主力武器上，今次玩者所使用的雷射戰車不論攻擊力及機動力均十分之強，能對怪獸們作出一定程度的傷害，再加上利用怪獸的特性作策略，理論上是能夠輕易取勝的。而在



戰爭開始時，左上角的三頭龍由於移動力不高，所以會於原地附近徘徊，因此玩者便應集中引導佳更向左進發與三頭龍大戰。而在戰術上，玩者可先以手動指令命一輛雷射戰車向佳更所在位置進發，之後便在其攻擊範圍出現及將之引回到上方沒有建築物之地，好使建築物破壞率減至最低。跟着便將之引往三頭龍處及控制兩頭怪獸的體力，至於在戰術上，玩者應於怪獸互打時控制二獸的體力於同一水平，好令在其一倒下後，另一頭也較易對付。而由於基本破壞力上，三頭龍是遠比佳更高的，所以玩者應先滅三頭龍，至於筆者的結果是最後只用對付一頭體力只有五百多的佳更，然後輕鬆過版。



演習三　網目碼頭

怪獸：拉當

主力兵器：75式對空飛彈／對空攻擊車輛

於這課中，玩者的課題便是步署，由於版圖的設計根本已將部隊困於該範圍，加上拉當是一頭屬於高機動力的飛行系怪獸，因此實際上給玩者部署的時間只屬剛好。至於在此演習中，玩者是可調配F-1支援戰鬥機協助戰鬥的，此外於碼頭中亦有數艘戰艦註守，當然，戰艦又是不能控制的傢伙，唯有寄望它們生生性性吧。

而在戰術上，遊戲一開始玩者便要爭取時間，立刻命令戰鬥機向拉當進攻，而此行動的要點便是戰機出動要於一定時間後才能到達的，固此先出動後部署便可令攻擊節奏加快，而且由於拉當的移動力甚高，故此舉



最少也能牽引拉當一小段時間作部署之用。於部署方面，由於拉當的目標是司令部，所以兩面各三輛的補給支援車便要放在左右兩個角位。此外，所有戰車便平均分成左右兩組，部署於直橋及司令部外，而且以司令部正前方的海面為中心點，並令所有砲口均指向，於是一個火網便告完成，跟着所欠的便只有獵物拉當的到來。不過有一點要注意的是，部署時切勿使用全體指令，因為在實驗中玩者竟數次出現「大塞車」的情形，最後到拉當到時竟仍不成陣式！此外，在移動時亦不可操之過急，以免因沒有位置通過而大塞車，此外部署時亦要預留通道作應變之用。



演習四　圍丘

怪獸：三頭龍／莫士拿（幼蟲）×2

主力兵器：61式戰車





於這場演習中，玩者會初次遇上三頭怪獸，本來這可是一個好機會去學習對付兩頭怪獸以上的策略，可惜兩頭莫士拿幼蟲基本上是和平主義者，行動中牠們絕對不會破壞阻著牠們的建築物向目標進發，故玩者亦唯有只引導三頭龍逐頭莫士拿對付。此外，此模擬戰中玩者亦可調動戰鬥機作支援，而且機隊中其中一台更是轟炸機，在攻擊的同時亦會將怪獸身邊的建築物炸去，故可作開路之用，但由於遊戲中如部隊或建築物只剩下百分之廿五以下便會GAME OVER，故使用時要多加注意。

至於在戰術方面，三頭龍所在地是一被「U」字形建築物陣包圍的空地，而兩頭莫士拿幼蟲便分別困於其東面上下兩空地中，因此在將部隊部署於空地左右兩個出口後，玩者便可派出一輛戰車作敢死隊引導三頭龍步向其中一頭莫士拿，當然，在一切開始之前必先命所有戰機集中攻擊最好打的三頭龍，以盡量先減低其體力吧。而在處理完一頭莫士拿後，便再將之引到另一頭莫士拿處，一邊控制三頭龍的體力，一邊坐收漁人之利。而在示範中，筆者便幸運地做出最完美的效果，在三頭龍敗陣後，餘下的一頭莫士拿只剩下百多體力，神跡地戰機同時出現將之幹掉……實在結束得有點意外。而在注意點方面，玩者不難發覺三頭龍可是一頭有性格的怪獸，要引導牠可不是一件易事，加上其廣域的攻擊，故會有不少戰車白白犧牲，但三頭龍卻依然故我的橫衝直撞。此外，此戰的主力武器雖說是61式戰車，但實際上隊中是有數台雷射戰車的，故不妨以61式誘敵，留待雷射戰車作實際「埋牙」之用。





演習五 彩霞海峽

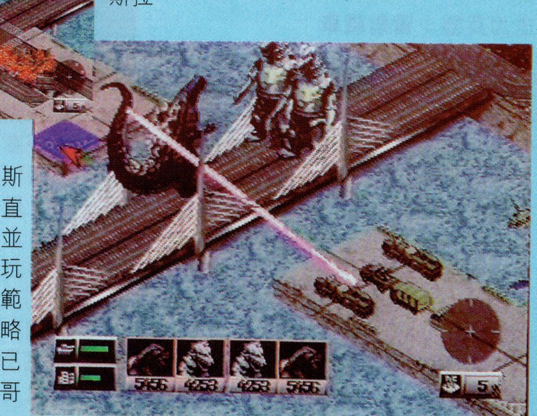
怪獸：哥斯拉 / 機械哥斯拉×2

主力兵器：強力雷射砲車 / 戰鬥直升機



終於也到了最後一場模擬戰了，在此戰中，玩者便要對付一頭哥斯拉及兩頭機械哥斯拉，而於戰術上便需集上四戰的大成，對於正式攻略故事模式來説可是一個小考驗。至於在兵力上，雷射砲車可是效率極高的武器，不但射程遠，而且破壞力也十分之大，但戰鬥直升機嘛……當然是作誘敵之用吧。

在版圖上，皇牌雷射砲車因被安置在大橋左右兩旁的孤島上，故唯一的戰術便是以直升機先引兩頭機械哥斯拉於橋頭上互打，之後立刻引導哥斯拉步上橋面。如無意外，在哥斯拉到達橋中心時，兩台機械哥斯拉亦衝向哥斯拉而來，而玩者便要以直升機令哥斯拉夾於兩島之間的位置，並待三頭怪獸於此位置混戰。至於此時玩者亦應將雷射砲車調配至有效攻擊範圍，以控制三台怪獸的體力。而於策略上，於先前的戰鬥中兩台機械哥斯拉已損失部份體力，故此時的矛頭應直指哥斯拉，好使戰果是其中一頭機械哥斯拉先敗陣，之後是哥斯拉，跟著便是垂死的機械哥斯拉。



STAGE 1

大阪 古代怪獸出現

怪獸：哥斯拉 / 亞傑拉斯

主力兵器：90式戰車 / 61式、74式坦克





終於到了實戰的階段了，但由於是第一版的關係，故此版的難度只屬一般，而且亞傑拉斯的攻擊力也不算怎樣強勁，相對來説問題便只有如何對付哥斯拉。此外，由於是實戰關係，所以任務中也不會只有玩者那小小部隊的存在，而在攻擊力上由於得到支援，所以嚴格來説玩者會輕鬆了不少。

至於在戰術上，亞傑拉斯的移動力可説非同小可，加上不知因何原因牠甫開始便會立刻直衝向哥斯拉，因此在玩者還在部署時牠已找到哥斯拉及大打出手。正因如此，故在部署時玩者應立刻將部隊調配至哥斯拉的附近，隨時將之前後包圍。而由於實力懸殊，故雖然部隊在控制體力方面已「勦強扶弱」，集中攻擊哥斯拉，但理論上還是哥斯拉勝出的，而此時玩者便要前後夾擊，將牠控制於原地以保存其他建築物。之後，玩者只要控制得宜便能將垂死的哥斯拉擊退。此外，玩者亦不難同時發現另一個難題出現，那就是雖然由於有其他部隊的協力，但卻因為他們往往表現得太勇而紛紛犧牲，再加上如部隊生還率低於百分之廿五時又會GAME OVER，同時由於他們屬不能控制而令玩者難以控制此點，因此如何作出掩護，便成為課題，而此難題亦會於以後繼續出現的。



STAGE 2

晴海 依發特島來的使者

怪獸：哥斯拉 / 莫士拿(幼蟲)×2

主力兵器：90式戰車 / 61式、74式坦克





好奇怪，明明記得莫士拿只得一頭，但偏偏在此版中會有兩頭莫士拿幼蟲。最後，筆者在資料中竟發覺一個驚天大秘密，原來一頭是舊版的莫士拿，另一頭則是數年前的新版莫士拿，真係咁都得嘅！

而在戰略上，由於哥斯拉身處之地並沒有太多建築物，絕對是一個開戰的好地點。相反來説，兩頭莫士拿卻身處市中，加上由於求卵心切而大發雷霆，所經之處也盡變焦土，故玩者理應不難將之引導到哥斯拉之處。至於在遊戲剛開始時，玩者便應將部隊待機於安全位置，之後將兩頭莫士拿引導到哥斯拉處，之後在三巨獸互打及其他部隊「搏命」時才調配自己的步隊前往，而此舉原因是恐防在引導莫士拿時，哥斯拉會從上方大路直駛到司令部。而在怪獸的勝出次序中，由於哥斯拉實在太強，故即使玩者出盡法寶也只有最後才擊退哥斯拉，但如體力上的控制沒有問題便沒有此憂慮，體力二百多的怪獸是沒有甚麼了不起的。此外，在此版開始，三台補給車也會出場，而玩者亦要好好地安排運作，故理論上只要運用得宜，即使以手上的戰車作耐力戰也是沒有問題的。





STAGE 3

熊本 機械怪獸的威脅

怪獸：哥斯拉／拉當／機械哥斯拉

主力兵器：雷射戰車／戰鬥直升機／雷射攻擊機





於上一戰後不久，熊本竟同時有三頭怪獸登陸，而其中一頭竟是移動力極高的飛行型怪獸拉當，但更令人驚訝的是，剩下的兩頭竟也是哥斯拉！而在開戰時從各部隊的對話中，玩者亦不難發覺其中一頭哥斯拉除攻擊力不強外，更沒有以往的生物反應，看來事情已不是有怪獸登陸這般簡單。

在戰術上，由於拉當的移動速度實在太快，加上其他部隊在「攪攪震」，故要引導牠可說是白費心機的，但令人放心的是只要不理牠一會，牠便會自動跑到中間的一頭哥斯拉處及大開殺戒。而此時，玩者應立刻出動將右面的一頭哥斯拉也引到戰鬥地點中。並且集中攻擊中間的一台，至於比行動的原因便是在體力扣盡時，此傢伙的真面目便會出現——一台機械哥斯拉，而且體力更足有五千多！不過令人遺憾的是，到了此時拉當也應玩完，故唯有期待哥斯拉及機械哥斯拉的一戰。由於本身其他部隊將全力對付機械哥斯拉，所以機械哥斯拉的體力也扣得十分盡，而玩者亦要盡力攻擊真的一頭哥斯拉，好使兩頭怪獸的體力也差不多。最後，結果是哥斯拉大勝機械哥斯拉，而筆者亦全力擊下一頭體力只有九百多的哥斯拉。此外，在此戰後報告中，玩者便會得悉原來派出機械哥斯拉的人便是剛開始進行侵略地球的黑洞第3惑星人，而上一戰中偷去莫士拿的卵也是他們的所為，目的是利用莫士拿的本能襲擊日本。



STAGE 4

札幌 第3惑星人之侵略

怪獸：哥斯拉／佳更

主力兵器：雷射戰車／雷射攻擊機

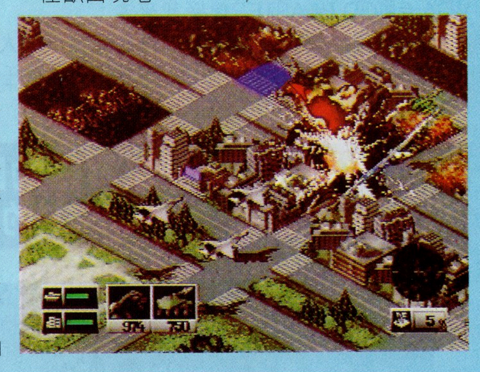




以總兵力來計算，玩者今次可說是最惡的一版了，因為一頭成蟲形態的莫士拿竟來助陣！至於原因便是在上一戰後一個月，第三惑星人竟派出生化怪獸佳更登陸札幌，但據以往資料所得，佳更可是一頭從外太空來的怪獸，難度除第3惑星人外，亦有其他人蠢蠢欲動？而正因此，在前兩戰得回莫士拿之卵的小美人眼見地球正遇上戰機，於是便令成蟲形態的莫士拿協助玩者戰鬥。

而於戰術上，開始鬥前小美人已說明莫士拿將主力攻擊佳更，但由於條件上如莫士拿死亡也會立刻GAME OVER的，所以筆者便放棄在莫士拿與佳更大戰時引導哥斯拉加入混戰，以免混亂中令莫士拿死亡。於是筆者便將部隊分成兩隊，以雷射戰車控制佳更及協助莫士拿，雷射攻擊機便在市中心上空待機，而戰鬥直升機便負責移哥斯拉保持於原地，同時野分航空基地及天之風航空基地不斷分別派出F-15及F-16戰機轟擊哥斯拉，一面削減其體力，一面作出拑制。如無意外，佳更不一會便會敗陣，而莫士拿亦會立刻前往哥斯拉所在地，在此階段中，哥斯拉的體力理應已低下至三千左右，至於莫士拿則應有二千多體力，理論上以莫士拿之力加上不斷的戰鬥機轟擊及地面雷射戰車的支援，要擊退此階段的哥斯拉根本不是難事。不過在這版中，其實玩者最大的考驗便是如何同時控制兩面的戰局，此外其餘部隊的自殺式攻擊也是令人頭痛的一環，為求減低部隊損壞率，似乎持久戰並不是一個好的方法，於大堆頭場面還是速戰速決吧。

而在戰後，玩者亦會得悉第3惑星人已和X星人結盟一同侵略地球，看到這裡，相信各真正的哥斯拉迷已猜到下一版會有甚麼怪獸出現吧。



STAGE 5

名古屋 宇宙怪獸的威力

怪獸：三頭龍／機械哥斯拉／哥斯拉

主力兵器：雷射戰車／雷射攻擊機





可說是風水輪流轉，話說上一戰玩者有莫士拿坐陣，故不消兩三下手腳便擊退佳更及哥斯拉。不過到了第五版，哥斯拉的宿敵，宇宙怪獸之王三頭龍終告出場，此外三頭怪獸除攻擊力強大外更距離分隔甚遠，故要引導一段長距離才能作出接觸，加上三頭龍並不是一頭易於引導的傢伙，所以此版的難度是甚高的。

而於戰略上，今次玩者是可分別調配群雲航空基地、航空母艦夕霧及時雨航空基地的F-1、F-15及F-16戰機支援的，因此在遊戲剛開始時便要命令所有戰機集中攻擊體力及攻擊力均是最強的三頭龍。之後部隊便分成兩組，一組負責引導哥斯拉南移，而另一組則引導機械哥斯拉向右進發，至目標便是三頭龍的上方會合，並期待兩個戰局：(一)完美版，三頭龍亦能成功從北進發，三頭怪獸互打。(二)客觀版本，集中攻擊機械哥斯拉，令哥斯拉大比數勝出，之後引導牠南移與三頭龍死鬥。而筆者最後的結果便是哥斯拉勝出及南移往三頭龍處，之後三頭龍剩下數百體力勝出，最後慘被地面部隊擊敗！當然，由於勢力懸殊，故筆者亦付出了沉重的代價才險勝。不過在此版要注意的是，遊戲一開始剛田司令部已於三頭龍腳下，由於從來沒有不能移動的東西能在怪獸腳下生存的，所以玩者不用勉強營救，還是讓剛田大叔狀烈犧牲，好便時間能再拖延一點讓玩者能在上方幹活吧，此外玩者亦要不斷檢查戰機的情況，令他們不斷出動，好令戰術能更有效發揮。





3D BLASTER試玩報告

近期市面上陸續出現好些以玩3D遊戲為用途的電腦加速卡，它們都標榜能令電腦3D遊戲更高解象度、更多色彩、更流暢。到底這些加速卡是甚麼東東？我們值得花錢購置嗎？就讓我們以現時較有名氣的「3D BLASTER」作一介紹吧。

性能

以往的3D電腦遊戲，畫面解象度都只有320×200，而且可用的色數也只得256種，加上所有3維空間的運算工作都落在CPU身上，所以顯示出來的畫面也不流暢，每秒鐘只得8至10格。

據廠方表示，加裝了3D BLASTER之後，對應這張加速卡的遊戲可用上640×480的解象度，同時顯示的色數達64000色（HI-COLOUR），而動畫就可以用上每秒30格。

這張卡每秒可處理達25萬個三角形，RENDER的速度是每秒2500萬個PIXEL，對於次世代遊戲機迷來說，這個性能當然能夠滿足他們的要求，不過，這只是紙面上的性能，到底真正是否能做出這樣理想的效果？

安裝

3D BLASTER其實就像一般的VIDEO CARD一樣，是一張附加在VGA卡之外的加速卡，所以在安裝時是要以一條接駁線來把VGA卡和3D BLASTER連接起來。

廠方提供的安裝磁碟可以輕易地讓一般人把3D BLASTER的所需DRIVER和設定好，一般來說不用再作任何人手修改（除了LOAD HIGH）。

這次的測試，就是以附送的四隻專用遊戲，來看看3D BLASTER的表現。

要求

現時3D BLASTER所推出的只有VL BUS版本，這個版本對電腦最基本要求如下：

◆486-DX2 66以上的CPU
◆4MB RAM
◆WINDOWS 3.1或以上（可用在WIN95之上）
◆DOS 5.0或以上

據廠方表示，PCI版本要到今年3月左右才推出，他們說是因為現時世界上以有VL BUS的486用戶佔最多數。不過，對於肯花錢追趕潮流的PENTIUM用戶來說，這會否有望穿秋水之感？

遊戲

加裝了3D BLASTER的電腦並不是對任何遊戲都能擁有相同的效果，一定要使用專用的遊戲才會有良好的表現。不過，據廠方說，即使是單獨使用，3D BLASTER也是一張WINDOWS的加速卡，它的PLUG AND PLAY功能更令它對應WINDOWS 95。

隨3D BLASTER附送了四個專用遊戲，分別是《NASCAR RACING》、《MAGIC CARPET PLUS》、《FLIGHT UNLIMITED》和《REBEL MOON》。據廠方表示，參加開發3D BLASTER遊戲的遊戲生產商有200間之多，括EA/BULLFROG、MICROSOFT、FENRIS WOLF等，而一些增在次世代遊戲機中推出過的遊戲如《鬥神傳》就會推出3D BLASTER版本。



鳴謝：日峰電腦電子有限公司



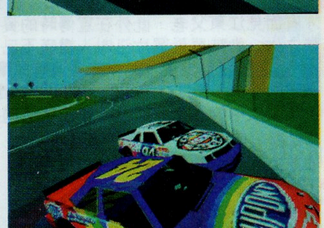
◆NASCAR RACING

一個在碗形賽車場上進行的速度繞圈賽。遊戲設定了兩個不同的視點，此外加上重播時的多個視點，充分表現出3D遊戲的獨特之處。

可能由於這是較早期的作品，所以所用的格數並不多，令人有不大暢順的感覺。但同一畫面上的跑車數量和跑車相撞時的真實感就做得很好。

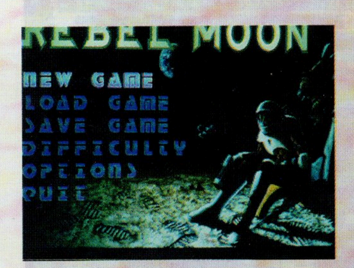






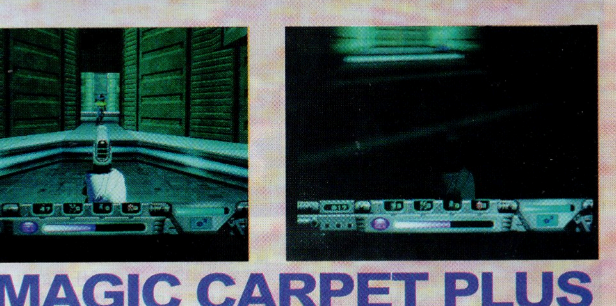
◆REBEL MOON

四隻附送遊戲當中運行得最暢順的一隻。玩法跟《DOOM》一樣是迷宮式的歷險遊戲，玩的時候玩者的手會根據光源的改變而改變光暗。上落樓梯時也相當順滑。不過，多邊形和敵人不是那麼多也是事實。







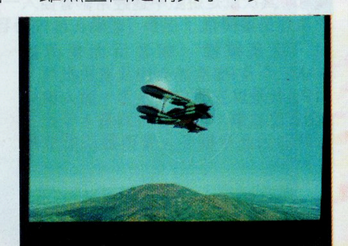


◆FIGHT UNLIMITED

一隻模擬飛行遊戲，遊戲構想玩者是在一間飛行學校中，所以連選擇遊戲模式的畫面也以3D表現成在學校的房中，玩者可以在這3D的空間中走來走去。

飛行畫面有多種畫質供選擇，原本的設定算是運行得順暢，畫面同樣會依照光源而改變飛機的光與暗，但當筆者嘗試以最高的畫質來顯示時，就發覺畫面頗「窒」，雖然畫面是精美了不少。











◆MAGIC CARPET PLUS

一隻原本只可以在PENTIUM機種上玩的飛行冒險射擊遊戲，加裝了3D BLASTER之後就可以在486機種上使用，而且效果不差。飛毯飛行得很暢順，周圍飛來飛去的雀鳥也很自然。最精采的還是片頭的一段DEMO，雖然那跟3D BLASTER的性能沒有多少關係。

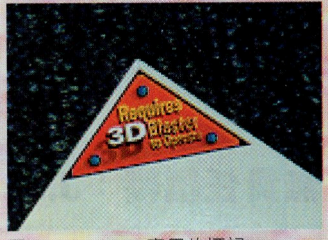








總括來說，這次測試顯示現時的遊戲似乎仍未能完全表現出3D BLASTER的真正實力，實在要期望遊戲生產商能盡快製作出一些能令玩家滿意的遊戲。



■3D BLASTER專用的標記



無責任新GAME評壇 指定動作

機動戰士高達





在這個遊戲推出之前，米奇經已一直留意這遊戲，因為近年BANDAI不知發生了甚麼事，不停地以舊高達的故事背景來推出遊戲，先有超任版的SLG，然後就到PS的STG，在SS就推出ACT。三個GAME之中，雖然各有長短，但我最欣賞的始終是這一隻。

首先，從故事的還原性來看，這版本做得最足，重新攝製的動畫片段的原畫都能保留原來的風格，就是高達的迷中之迷都難以判別哪些是新拍、哪些是舊拍的，而且片段的數量也多得很。那些以3D機械來重演的《高達》名場面效果也不錯。

角色方面，雖然那些都是RENDER出來的平面畫，但每個機動戰士的各種姿態齊備，這顯示了次世代機種一項較少人注意到優點——每個人物的動作由於CD-ROM容量大和主機本身有夠的RAM，所以變化更多，就是第一話後半戰艦載走馬沙的場面已叫人目瞪口呆。設計者聰明地利用到主機的放大縮小機能，令本來是平面動作遊戲的《高達》產生立體的感覺，除了要主機有能力處理多個物件同時放大縮小和移動之外，對其他資源的要求其實不大。

玩法方面，說難也不算太難，不過按掣就略嫌繁複了點，全部按鈕都用到。總體來說，我實在找不出一個身為高達迷的SATURN機主有甚麼理由不買這個遊戲，況且，現在這遊戲已降價到395元，是動手的時候了。

評分

人物/ 機械：4.2分
畫面：3.8分
音樂/ 音效：3.0分
故事：4.9分
操作性：3.0分
投入度：4.5分
原創性：3.5分
難度：4分
平均分：3.9分

無責任編輯：米奇

當年《高達》電視版在港播出時，家中仍未有錄影機（這個當然了！），而無記又一直沒有再重播，所以一直只有用三套電影版來吊癮，想不到最近BANDAI一次又一次推出以舊高達為題材的遊戲，而且一次比一次進步，實在令在下這小小高達迷開心到不得了。今次SATURN版所用的是傳統的橫捲軸式，個人認為是很適合用來表現高達那種戰鬥的，加上今次所新設的內、外線系統，補足了平面式戰鬥的缺點，玩起來的感覺不會差於PS版，不過，最令人興奮的還是整個遊戲中幾乎所有動畫都是新畫，更用回原裝配音班底，片中名場面一幕一幕的重現眼前，令你看得目定口呆……若勉強要找這遊戲的缺點的話，會是登場的MS種類不夠多吧（真多要求……）。

評分

人物/ 機械：4.5分
畫面：4.8分
音樂/ 音效：4.6分
故事：4.3分
操作性：4.0分
投入度：5.0分
原創性：4.0分
難度：5.0分
平均分：4.53分

無責任編輯：J.J

對於SATURN這隻GUNDUM可說已是期待已久，原因是自上一隻PS的高達後SATURN又「拿拿林」話會出，故預計中此SATURN版理應有番咁上吓水準才有面見江東父老，此外在宣傳時的資料所得，當中除有大量動畫外更有不少重畫之作，當時單看圖片已叫人讚嘆不已，機械的水準可說FIT到漏油。

至於在推出後，此作的確沒有令筆者失望，不論畫面、系統及操作上也達到一定的水準，而且在每版開始前可先設定支援位置及方法更令遊戲的戰略性大增，至於遊戲中的「新類型人攻擊」便更過癮，加上如不能及時以此攻擊消滅另一深度的敵人便會給對方有機會到達自己的面前，此舉的確令遊戲中的變化增加了不少。不過另一方面亦由於「新類型人攻擊」實在太便利，而且如使用此攻擊是不會消費電子萊福槍的能量，故此系統的弊處便是無型中令遊戲的難度大減。此外，遊戲的劇情一時跟TV版但一時又跟回電影版實在令擁躉們有點無所適從。

評分

人物/ 機械：3分
畫面：4分
音樂/ 音效：3.5分
故事：4分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：2.5分
難度：2.5分
平均分：3.3分

無責任編輯ARES

對廣大的高達迷來說SATURN實在是一部非買不可的的遊戲機；比起PLAYSATION版的高達，SATURN版的確是有幾項值得嘉許的，首先，本GAME的故事內容是由動畫去交待，動畫的質素不但高而且還是重新繪製的片段，非常之有誠意；其次就是遊戲中途經常都會插入一些人物對話，令人覺得有親切感；最後，就是難易度降低了很多 (起碼在操控時容易多了)，讓多人可以分享這遊戲。不過，就是這樣，筆者反而覺得這GAME不及PS版的有趣及有挑戰性，因PS版是以立體立式表示，敵人會從6個方位攻擊，份外覺得刺激。不過，當時亦因此令很多人覺得難玩而放棄了。

評分

人物/ 機械：4.5分
畫面：4.3分
音樂/音效：3.8分
故事：4.2分
操作性：3.4分
投入度：3.5分
原創性：3分
難度：3.5分
平均分：3.78分

無責任編輯：PUYU神

《機動戰士 高達》這動畫的名字相信不少資深的動畫迷一定不會忘記的，而且亦相當的懷念，現在，這名字又再一次的大家面前出現。這次由BANDAI製作的《機動戰士 高達》雖說是一隻動作遊戲，但是在遊戲之中不乏當年在動上的名場面，而且大部份的畫面也是重新繪製的，所以給人一種比以前更仔細的感覺(可能太仔細）。然而若以遊戲本身而論，《機動戰士 高達》的遊戲方法不是令玩者最頭痛的，最令玩者苦惱的是遊戲的操作，因為遊戲是要動用JOY PAD上所有的8個掣，所以對玩者來說，這才是最大的考驗。故事方面，是採用了0079（一年戰爭）的故事，但不是用TV版而是選用了電版，以對未看過電版的人來說可能會有點奇怪，但不論如何，《機動戰士 高達》也是一隻非常值得一玩的遊戲。

評分

人物/ 機械：4.5分
畫面：4分
音樂/ 音效：4分
故事：5
操作性：3.5分
投入度：5分
原創性：4.5分
難度：3.5分
平均分：4.3分

無責任編輯：赤目黑龍



無責任新 GAME 評壇 自選動作



結婚

機種：SATURN
製造商：小學館 PRODUCTION
遊戲性質：SLG
價格：6800 日圓
容量：CD-ROM

我實在不知怎麼去「讚」這個 GAME。

最初知道有這麼一個以長大後的《卒業》人物來作主角的戀愛 SLG 推出的時候，雖然看着那張海報上的人物造形，實在沒有《卒業》的味道，不過仍對這個遊戲有很多憧憬。不過，當這個遊戲的資料陸續公開，加上看過那張《結婚前夜》的宣傳 CD-ROM，我開始有點擔心。

結果，我的惡夢成真了。《結婚》實在有很多缺點。首先原以為在次世代機上推出，多少也會有很多動畫和全部對白都配了音，誰知現在竟是定格畫和在打電話及大事件時才略為有些對白，每日行事的畫面更是叫人拍案大「媽」的。

遊戲方面也是不像樣，最初以為是成人版《心跳回憶》，但現起來卻完全不是那回事，讓你設定人物年齡和職業最是搞笑——你可以設定一個 95 歲的老人，除了體調略有不同之外，幾乎甚麼也沒有分別，也沒有多了些甚麼特別事件；職業只是用來讓你決定以多少錢來玩這個遊戲，也是不會影響追求對象對你的印象。

約會事件沒有甚麼選擇根本就缺乏遊戲性，跟看片沒分別；你可同時追求五個人，但是一旦遊戲自動地為你求婚後，其他人跟你的關係便會立即終止；安排結婚事宜的部分更是循例的 MULTIPLE CHOOSE，怎樣選也可以……這種種都是這遊戲設計得不精密的地方。其實還有很多很多，未能盡錄，總之——唉，次世代廢 GAME 一個。

評分

人物/ 機械：2.5 分
畫面：2 分
音樂/ 音效：2 分
故事：2.5 分
操作性：3 分
投入度：2.8 分
原創性：1.5 分
難度：0 分
平均分：1.7 分

無責任編輯：米奇

幻想水滸傳

機種：PLAY STATION
製造商：KONAMI
遊戲性質：RPG
價格：6800 日圓
容量：CD-ROM

要找出次世代 RPG 跟以往的 RPG 應該有些甚麼分別，遊戲實在是個不易答的問題。畫面用上更多色彩、播放動畫、全語音這些板斧都是凡次世代遊戲都多數會有的特點，根本不用多說。更新的遊戲系統嘛，只要有腦筋，就是紅白機也能造出好 GAME 來，這跟是不是次世代機遊戲沒有必然的關係。剩下的就是大容量和新功能。大容量可令一個遊戲的故事背景更壯大、事件更多令故事更完整、地圖迷宮更多更複雜、人物數量加多和所考究的參數更精細；新功能首先當然是處理速度，另外就是戰鬥場面的效果設計。

以《幻想水滸傳》來說，它是以初學者為對象的遊戲，避過了對容量的要求；武器道具的系統都很簡單，較繁複的只有封印球系統。人物的參數也很簡單，以升 LV 來提高攻擊力的武器系統也是給初學者的。迷宮幾乎都是直路，地圖也不見很大，只是當中的人物和城鎮變了「蚊塵」而令地方大了很多。

遊戲的支節很少，難題十分之易破，路上沒有多少敵人，簡單的魔法系統限制了使用魔法的次數。值得讚許是那同時多人一起進行的戰鬥，令人有圍毆的感覺。

遊戲最大特色是主角隊中真有 108 個人物，這令遊戲壯大不少，不過也引來很多問題——要為所有人升 LV 好麻煩，很多人幾乎是無關痛癢的，但為了在戰爭時較有利，所以被迫要花時間升 LV。另外，各角色離隊不會自動卸下身上的道具，這令玩者花上太多時間在整理道具上，很不有趣。

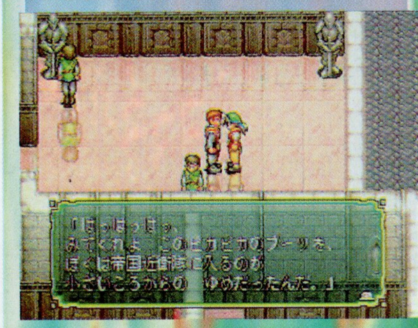
戰鬥畫面效果算是不錯，不過在地圖行走時的模樣就過細了，反正又不是以那個圖版來打仗，為甚麼要那麼細呢？

另外令我不滿的地方還有 LOAD 碟方面，經常出現大量呆等的時候，這令我想到我在玩 PCE。

評分

人物/ 機械：4 分
畫面：3.5 分
音樂/ 音效：3 分
故事：3 分
操作性：3 分
投入度：3.8 分
原創性：2.3 分
難度：3.8 分
平均分：3.3 分

無責任編輯：米奇





HORNED OWL

機種：PLAY STATION
製造商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
遊戲性質：STG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

士郎正宗的設定加上 PS（SONY）的實力，構成了這個HORNED OWL，這個從宣布至推出以來就一直受人注目的遊戲，出來的成績果然不負眾望，每一版都有着相當的長度，由頭到尾玩一局要1小時之多，而且每版的變化都非常大，場景的更換不下四次，雖然有些人會說這遊戲的人物並非《VIRTUA COP》那種多邊形人，在製作上會輕鬆得多，但在下會覺得最重要是看玩起來的感覺如何，最少《VIRTUA COP》未能表現那種敵人被打倒後會留在圖版上的實在感（即使《VIRTUA COP 2》仍未做到），而且在圖版上所花的心思亦完全是 HORNED OWL 取勝，不但子彈射在建築物上會留下彈孔，可射爆的背景亦多得令你難以想像，只要當價格回落之後，這絕對會是一個值得玩的遊戲。

評分

人物/ 機械：4.2 分
畫面：4.6 分
音樂/ 音效：4.0 分
故事：——
操作性：4.2 分
投入度：4.5 分
原創性：4.3 分
難度：4.0 分
平均分：4.26 分

無責任編輯：J.J



無責任新 GAME 評壇 自選動作



QUOVADIS

機種：SEGA SATURN
製造商：GLAMS
遊戲性質：SLG
價格：6800 日圓
容量：CD-ROM

最初看日本方面的資料時，一直都以為這遊戲是一個 SLG，因為他們連所作的介紹都只在不斷強調自己的 SLG 部份，直到自己接手這遊戲後才發現中計，雖然這遊戲也有不少的 SLG 要素及部分，但和屬於 AVG 的部分相比就少得多，全 39 話的內容中，只有不足一半的話數有戰鬥部分，其餘都是些以對話來交待的劇情，不過幸好故事本身寫得不錯，否則在下一定會「咬爛」隻碟，除此之外，間中（罕有？）出現的動畫亦算是水準之作（當然，美樹本的人設是原因之一），但次數就實在太少了，總括來說，若你是抱着玩 SLG 的心情去買這遊戲的話，絕對會有被騙的感覺，相反若只是打算玩一個 AVG 的話，這遊戲倒還算是不俗之選。

評分

人物/ 機械：4.0 分
畫面：3.0 分
音樂/ 音效：2.8 分
故事：4.3 分
操作性：3.5 分
投入度：3.3 分
原創性：3.0 分
難度：3.8 分
平均分：3.46 分

無責任編輯：J.J

哥斯拉 列島震撼

機種：SEGA SATURN
製造商：SEGA
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
售價：5800 日圓

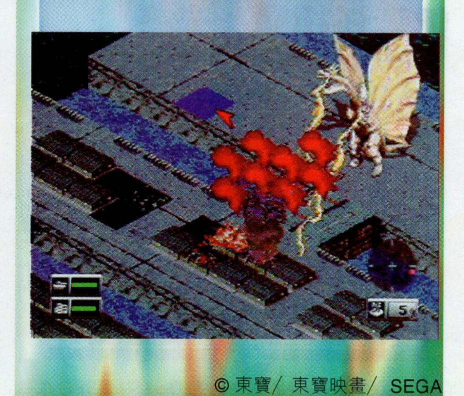
只要認識筆者超過三個月便不難發現筆者仍一名超級特撮迷，而至愛除《RIDER》外便要數東寶特撮系列之王《哥斯拉》，不過話時話，查實筆者是較喜愛三頭龍多過哥斯拉的，當然，筆者定不會放過 SATURN 這隻《哥斯拉 列島震撼》吧。

從操作上，《列島震撼》可與一般戰略模擬遊戲無異，故於操作上尚算中規中距。不過在難度方面便十分嚇人了，由於遊戲中玩者的處境是一名地球人，故所操作的只是一般對怪獸用兵器，而難度便在於此了。相信稍為有看過《哥斯拉》的讀者也會知道這些兵器通常會有甚麼後果吧，而且版圖往往會有兩隻或以上的怪獸出現，雖然戰術上是要引領怪獸們互打而玩者則從旁控制及坐收漁人之利，但實際上又談何容易呢！此外，最令筆者不滿意的可是於某一版中竟有兩頭莫士拿出現，及後在資料上才得悉一頭是舊版而另一頭則是平成版，哇！咁都得！真係乜都佢講哂囉！！

評分

機械/ 人物：3 分
畫面：3 分
音樂/ 音效：4 分
故事：3.5 分
操作性：2.5 分
投入度：4 分
原創性：2.5 分
難度：4 分
平均分：3.3 分

無責任編輯：ARES





北斗之拳

機種：SEGA SATURN
製造商：BANPRESTO
遊戲性質：AVG
容量：CD-ROM
售價：5800 日圓

事實上當有關方面宣布推出《北斗之拳》時的確有些驚，因為之前不少推出的北斗 GAME 也遭到「偉大」的下場，再加上以現今的時代又有否玩家能接受《北斗之拳》此題材呢？不論如何，以從前是職業動畫人的觀點來看「北斗之拳」也屬冒險之作。

至於在遊戲本身方面，戰鬥操作乃採用指令模式，形式上可說是介乎於超任版的《幽遊白書》及 SATURN 的《重裝甲少女組》中的中間模式，因此操作起來有有《幽遊白書》的簡易操作特色及《重裝甲少女組》的指令組合安排，令遊戲一方面不難控制卻又有一定程度的變化，而此點可是值得一讚的一環。但於系統方面，故事沒有甚麼高潮，玩者基本上要等餐死才到下一場戰鬥，而且不論是故事交待及戰鬥畫面均強差人意。於人物設計上，除外貌不能跟回原著外，文場戲中的畫面亦十分之屈水，不過最令人拍案叫絕的倒是戰鬥畫面的鬧劇，每當人物使用連續技時，畫面便會出現一大堆像番薯般的爆花，真係嚇你唔死都笑死你！

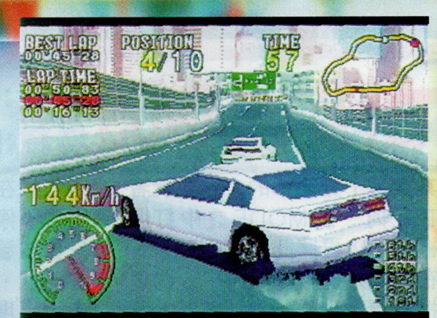
評分

人物/ 機械：1 分
畫面：2 分
音樂/ 音效：2.5 分
故事：2.5 分
操作性：4 分
投入度：4 分
原創性：1.5 分
難度：2 分
平均分：2.4 分

無責任編輯：ARES



無責任新 GAME 評壇 自選動作



評分
人物/ 機械：3.8 分
畫面：4 分
音樂/ 音效：4.2 分
故事：——
操作性：4 分
投入度：3.8 分
原創性：3.5 分
難度：3.8 分
平均分：3.87 分

無責任編輯：PUYU 神

灣岸 DEAD HEAT

近來十分多賽車 GAME 推出，在強敵環伺的情況下筆者對《灣岸 DEAD HEAT》並沒有十分大的期望，再望一望那班「燕瘦環肥」，質素參差的美女們，的確有點惡頂。當正式進入遊戲後，覺感卻大為不同了。首先，每一輛跑車都描繪得十分像真，起碼不會認錯車款；再者，跑車車身會在「捩彎」中因應當時的速度而傾側，這點十分真實。而在音效方面，當跑車駛過公路上的駁口時都會發出聲響，實在不是每隻賽車 GAME 都有的。至於那些陪跑女郎（俗語叫飛車妹或車參），在看清楚後都不是十分差，總算有幾個「好樣」的。事實上，這是一隻值得買的好 GAME，希望不會成為滄海遺珠吧！

機種：SATURN
製造商：PACK IN VIDEO
遊戲性質：RAC
價格：6800 日圓
容量：CD-ROM



評分
人物/ 機械：3.8 分
畫面：4.2 分
音樂/ 音效：4.2 分
故事：——
操作性：4.2 分
投入度：3.8 分
原創性：3.5 分
難度：3.8 分
平均分：3.93 分

無責任編輯：PUYU 神

STREET FIGHTER ZERO

除了賽車 GAME 外，最近還是格鬥 GAME 的天下，不過都是 SATURN 所出的，PLAY STATION 的用家可能有點失望。

這情況直至 PS 版《STREET FIGHTER ZERO》推出後才有所改變。當然了，PS 版《SF ZERO》一出的那天便被炒高至 $900 大元（聽聞有些店舖更厲害），成為近期另一被勁炒的格鬥 GAME。說到遊戲本身，就可以算是移植得十分之好，看下去就和街機版沒有兩樣，玩落後就覺得真是很暢順，而且音效和背景音樂都非常好。另外，新增的練習模式十分實用，可以讓一些新手毫無顧慮地練習各項必殺技。買就是要買的了，問題是用多少錢？

機種：PLAYSTATION
製造商：CAPCOM
遊戲性質：FIG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM



評分
人物/ 機械：4.5 分
畫面：3.5 分
音樂/ 音效：5 分
故事：——
操作性：3 分
投入度：5 分
原創性：3.5 分
難度：3.5 分
平均分：4 分

無責任編輯：赤目黑龍

PD ULTRAMAN INVADER

嘩！精采呀！真是令人感動，在這個年頭裏仍能看到ULTRAMAN的勇姿，而且是由最初的 ULTRAMAN 直至比較新的 SEVEN 21 也有，真是令年老的黑龍愈到非常安慰。一直以來，超人也是伴着黑龍成長的人物，雖然黑龍並不算是一個「超人」迷，但是看到如此的一個作品，真是令人非常懷念。遊戲是「侵略者」，而人物則是 ULTRAMAN 及片集中的怪獸，再加上遊戲之中那些 ULTRAMAN 中的 BGM，精采呀！真是百聽不厭，百玩不厭，百死不厭……而且真是感動，日本的 BANDAI 有關人仕竟然打長途電話來報遊戲的秘技，勁呀！如果想知是甚麼精采的秘技，便一定要留意下期的 GAME PLAYERS MEGAZINE 了！（哈！不知這算不算是賣廣告呢？）

機種：PLAY STATION
製造商：BANDAI
遊戲性質：STG
價格：4800 日圓
容量：CD-ROM



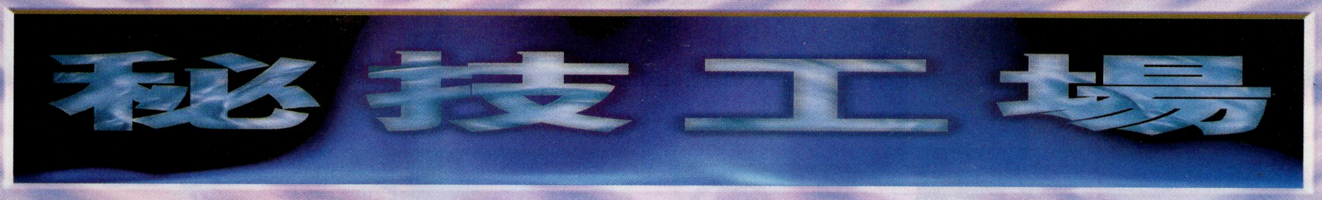
評分
人物/ 機械：2 分
畫面：2.5 分
音樂/ 音效：2.5 分
故事：1.5
操作性：3 分
投入度：3 分
原創性：2.5 分
難度：3 分
平均分：2.5 分

無責任編輯：赤目黑龍

THE FIREMAN 2

大火呀！燒死人呀！這個「救火的遊戲」在超級任天堂時代已玩過了，感覺只是一般而已，而這次 PLAY STATION 版的感覺亦是一般，首先，OPENING 真是非常的「馬虎」，故事方面更是平凡得不可再再平凡，而且故事的整體真是有點兒像電影《虎膽龍威》，大廈發生大火，而主角是一名消防員，除了要救火之外，亦要救出在火場之中的妻兒，真的是很相似吧！遊戲本身其實是不俗的，但奈何畫面的質素真是太低了，就有如玩超級任天堂的遊戲一樣，相信各位也不願意在 PLAY STATION上玩和「超任」一樣的遊戲吧！而且遊戲是常有「窒」的情形出現，由此可見其製作質素的「未夠班」。

機種：PLAY STATION
製造商：HUMAN ENTERTAINMENT
遊戲性質：ACT
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM



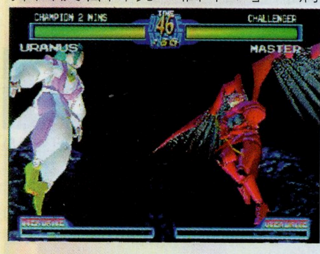
二級勁料2 兩位隱藏人物MASTER及URANUS

遊戲：鬥神傳 2
機種：PLAY STATION

在PLAY STATION的新對戰格鬥遊戲《鬥傳 2》之中，玩者在打完所有的人物之後，便會對着兩個十分厲害的隱藏人物URANUS和MASTER，這兩人的戰鬥力以及平均能力均是在其他人物之上的，所以如果可以使用此兩隱藏人物的話，便可以得到絕對的優勢。而使用此二人的方法其實是十分簡單的，只要玩者在任何一個MODE之中打爆機，之後再將此二人物打敗，在再開始遊戲的時候，人物選擇面便會出現一個「？」，將方格放在「？」此之上，便會出現不停跳動的情形，這時，只要按着SELECT掣，速度便會減低，玩者亦可以見到此二人也出現在選擇之列。

■在打爆機便會出現這種畫面。







■URANUS及MASTER的勇姿。

一級猛料1 兩位超級隱藏人物SHO及VERMILION

遊戲：鬥神傳 2
機種：PLAY STATION

希望大家不會因為得到以上的兩個「普通」隱藏人物而覺得很了不起，事實上，以上的二人根本是送大禮的，只要打爆機便可以得到的人物實在是沒有甚麼了不起，然而以下介紹的兩個隱藏人物便是真正的「隱藏人物」了！相信SHO這名字對於有玩《鬥神傳》的玩家來說是不會感到陌生的，這次他也有份落場；而新人物VERMILION則是全新的人物，此二人的使用方法是要首先打爆機，可以使用MASTER及URANUS之後，再用此二人的其中之一再打爆機（要不CONTINUE），這時在「？」之上便會出現SHO及VERMILION這兩位超級隱藏人物，當中的VERMILION更加是使用「鎗」作為武的。可以說是惡上加惡！



■依然是在此畫面選擇人物。







■SHO及VERMILION的姿態。

三級好料3 加入OPTION PLUS及RANKING MODE的秘技

遊戲：VERTUA COP
機種：SEGA SATUR

在本刊的《VERTUA COP》攻略之中，曾提及過在打爆機之後是會出現一個「RANKING MODE」及「OPTION PLUS」，這兩個特殊的功能原是可以在任何時候也使用出來的，有了這兩個模式，玩者在玩這個遊戲時便會增加不少樂趣。而使用這兩個模式的方法其實是非常簡單的，只要在開機之後，在TITLE畫面時耐心的等候，在一段短的時間後，便會出現SEGA的LOGO字，這時，「按着C掣，再順次序按上、下、左、右」，成功的話，RANKING MODE及OPTION PLUS便會出現，不過，以上的程序一要在SEGA的LOGO消失前完成，否則便算是失敗，所以要比較快手去完成的。

SEGA

■在這個畫面輸入秘技。

按着C掣，再順次序按「上、下、左、右」



■這便是RANKING MODE。



■這便是OPTION PLUS了。



三級好料3 鐘意快便快，慢便慢的秘技

遊戲：海底大戰爭
機種：PLAY STATION

不知各有沒有玩《海底大戰爭》這隻射擊遊戲，如果有的話，又有否發覺這隻遊戲是比較慢的呢？如果是有的話，這個秘技定會得到各位的嘉獎，因為這個秘技可以再來慢的遊戲變得快起來，玩者不必再受到那「慢速」的折磨，方法是非簡單的，只要玩者在遊戲之中按SELECT掣來將遊戲暫停，然後按着△和R2解除PAUSE，這樣，遊戲的速度便會加快，另一方面，不少非玩貫射擊遊戲的玩家又會覺得這遊戲不是太易玩，所以這遊戲可以快一點，這也是可以做到的，方法和以上的也是差不多的，是在遊戲之中按SELECT掣來將遊戲暫停，然後按着△和L2解除PAUSE，這樣，遊戲的速度便會變慢。


■在遊戲中按SELECT將遊戲暫停。

按着△和R2解除PAUSE


■遊戲的速度會加快。

按着△和L2解除PAUSE


■遊戲的速度會減慢。

三級好料3 用司令及豪鬼的「秘技」

遊戲：STREET FIGHTER ZERO
機種：PLAY STATION

在非常出名的街機對戰格鬥遊戲《STREET FIGHTER ZERO》之中，司令和和豪鬼也是非常厲害的人物，所以不少玩者都也很希望能使用此二大人物的，而在PLAY STATION版的《STREET FIGHTER ZERO》之中，此二隱藏人物也有出現的，而且是可以使的，首先，玩者一定要在遊戲之中以LEVEL 8打爆機（可以CONTINUE），之後，在人物選擇畫面時選擇「？」，這時便會出現快速移動的情況，如果向下按的話，司令便出現，而且可以立刻使用；至於用豪鬼問題…其實是和司令差不多的，只要和用司令的法完成便可，但是一切便要看玩者的眼可以看多快的東西了，因為玩者要看着豪鬼的「飛快影像」去選，所以難度是非常高的。

提供：FUKUDA



■在人物選擇畫面時實行技。



■可以使用豪鬼及司令了！




■二人的勇姿。

三級好料3 使人物出場次序更改的秘技

遊戲：STREET FIGHTER ZERO
機種：街機

這個秘技的目的是……真的不大清楚，其實這是一個可以玩多一個人的秘技。以前也有很多的《STREET FIGHTER ZERO》秘技推出過了而且大多數是要入多局錢才可以進行的，而這次的秘技亦不例外，首先玩者要入五局的錢，然後按1P開始遊戲，不過這次玩者是要輸的，然後1P、2P同時CONTINUE，用阿龍和阿KEN，而且要挑戰司令，這次又是要輸的，之後玩者又要再一次的CONTINUE，但這次一定不可以選回和「第一次」選的同一個人，之後玩者便可以隨便玩，到其一方敗了之後，勝了一方的人物旁便會出現玩者第一次選用的人物的樣子，這時，玩者要對的人物便是他，而之後的人物出場次序便會依這人的了，當遇上自己的時候，人物更會是穿同一種色的衣服。

提供：趙嘉能


■用1P開始遊戲。


■死後用阿龍和阿KEN挑司令，要輸。


■之後再兩人一齊CONTINUE。


■分出勝負後便會出現這情況。

二級勁料2 STAGE SELECT的超方便秘技

遊戲：海底大戰爭
機種：PLAY STATION

相信玩過《海底大戰爭》的各位也應該十分清楚這是一隻有6版的射擊遊戲，而在早前亦刊登過這遊戲的「CONTINUE秘技」，有了這秘技，玩者便可以不怕死的向前衝殺，但對於一些心急的玩家而言，6版似乎是一個不少的數目，所以他們仍是不想打這麼多，那麼以下的秘技一定合他們的心意，因為這是一個STAGE SELECT的秘技，這秘技的獨特之處是除了可以把所有的版數選來玩之外，更可以任意的看所有的ENDING，在這個遊戲之中，原來是有4個不同的ENDING，這些ENDING是取決於玩者玩時的餘機數、LEVEL。所以要看齊所有的ENDING其實是機會甚微的，但有了這秘技便可以「任睇唔嬲」。使用此秘技的方法亦是非常的簡單，只要玩者在遊戲的TITLE畫面時將潛艇指着START，然後同時按左上、○和SELECT，成功後便會出現STAGE SELECT的畫面，玩者便可以隨意的選擇自己喜歡的版數來玩，又或者看喜歡看的ENDING。


■在TITLE畫面使用秘技。

將潛艇指着START，然後同時按「左上、○、SELECT」


■這便是STAGE SELECT畫面了！

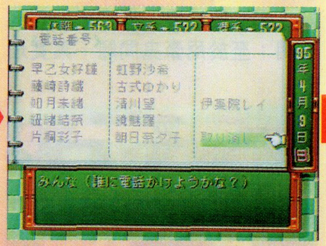
三級好料3 超級「萬人迷」秘技

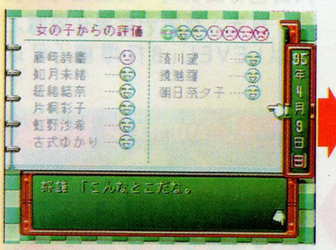
遊戲：心跳回憶
機種：PLAY STATION

在上一期為大家送上的「垂手可得」秘技大家覺得如何呢？精采吧！其實這個秘技是仍有餘波的，就是以下將會為大家送上的「萬人迷」秘技。還記得上次的「こなみまん」嗎？今次這個秘技是前次的延續，首先玩者要像上次的進戊人物姓名輸入畫面，而這次輸入的名字是，而匿稱依然是用「こなみまん」，這樣，玩者便會成為一個「萬人迷」，所有的女孩子也會向你傾倒的，不過，日後一定會收到不少炸彈，小心保重！

「みんな 仲良し」之中的「仲良し」的打法是：「仲」——先選漢字的「な」便可找到；而「良し」則是先選漢字的「よ」便可找到。


■人物名字是：「みんな 仲良し」，匿稱是「こなみまん」。


■有齊所有人物的電話號碼（最後的三人除外）。


■所有人也是笑的。


■藤崎詩織亦不例外。

三級好料3 使用兩部其他車輛的秘技

遊戲：峠 KING THE SPIRITS
機種：SEGA SATURN

在賽車遊戲《峠 KING THE SPIRITS》之中，已知的隱藏車輛已有兩部，但是車輛是不斷出現，這次出現的是一部TYPE G的跑和一部大型的貨櫃車，相信大家一定很想知道這兩部車的使用方法，不用心急，現在便會開始為大家介紹這兩部新車。首先是那部跑車，這部TYPE G的跑車是一部極快的車，而它的使用方法是非常簡單的，不用完成所有的賽事也可以使用的，只要玩者在選擇車的畫面上選取一部TYPE F的車輛，然後在控制器上按着L、R、Y掣不放，將方向桿1推向右邊，這樣，TYPE G的車便會出現在各位面前。至於那部貨櫃車便更加簡單了，其實是在出現那部黑色的TYPE G跑車之後，如果再一次的按着L、R、Y掣不放，然後按右，那部貨櫃車便會出現。

二級勁料2 使用四名隱藏人物的便秘技

遊戲：GALAXY FIGHT
機種：SEGA SATURN

早前在SATURN推出的對戰格鬥遊戲《GALAXY FIGHT》之中，奇怪的人物真是多不勝數，而其中的人棍——BONUS便是一個很好的例子，再加上可愛的小兔子——YACOPU，真的為本身刺激的遊戲帶來了一點的攪笑氣氛。但是除了這些輕鬆的氣氛之外，充滿了殺氣的最終BOSS——FELDEN以及隱藏人物——ROUWE，使整個遊戲的確加了不少生氣，但是在之前，大家所知道的是要使用以上的四個人物是要先打爆機，之後才可以使用的，但是現在便有秘技可以使各位的夢想成真，可以隨時使用這四位人物，方法並不是那麼簡單的，首先是要將兩個控制器也要插上，然後，把1P及2P的L、R、Y三個掣同時按着不放，然後按1P的START掣，如成功的話，便可以使用以上所說的四位人物。

三級好料3 豪鬼指令小公開……

遊戲：X-MEN
機種：SATURN

這個並不是甚麼新秘技，由於指令是和街機版相同，所以最初在本刊介紹時並沒有刊登出來，想不到有不少讀者寫信及打電話來要求我們刊登，本刊抱着「有拖冇欠」的精神，雖然是遲了一點，但仍刊出來給大家留作記錄吧。

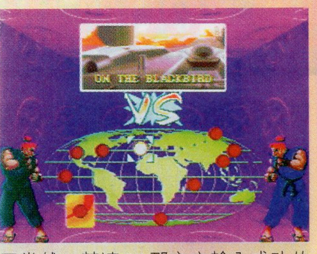
首先是1P時的指令：在人物選擇畫面時，先將游標停在SPIRAL的位置，然後便將游標以SILVER SAMURAI→PSYLOCKE→COLOSSUS→ICEMAN→COLOSSUS→CYCLOPS→WOLVERINE→OMEGA RED→SILVER SAMURAI的次序來移動，最後是在SILVER SAMURAI那一格停一秒，然後同時按1P的輕腳、重拳及重腳掣，成功的話便會出現這名隱藏人物。

■在人物選擇畫面時輸入指令。



■成功的話便會有豪鬼現身。

跟着是2P時的指令：在人物選擇畫面時，先將游標停在STORM的位置，然後便將游標以CYCLOPS→COLOSSUS→ICEMAN→SENTINEL（以向左按的方式來進入此格）→OMEGA RED→WOLVERINE→PSYLOCKE→SILVER SAMURAI→SPIRAL的次序來移動，最後是在SPIRAL那一格停一秒，然後同時按2P的輕腳、重拳及重腳掣，成功時同樣可令豪鬼出現。


■當然，若連2P那方亦輸入成功的話，是會出現兩個豪鬼的。

順帶一提，當大家以STORM來玩的時候，若她的X-POWER到達頂點時輸入←↙↓↘→+L掣的指令，是會像街機版一樣使用下雪的隱藏招式的。

■未有得玩SATURN版少年街霸的你，大可先以這種方法來頂癮……



豪鬼必殺技一覽

HYPER X

招式	指令
滅殺豪波動	↓↘→↓↘→＋拳掣
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘＋拳掣

X POWER

招式	指令
阿修羅閃空	→↓↘或←↓↙＋同時按三個拳掣／腳掣
昇龍練獄	↓↙←＋拳掣

必殺技

招式	指令
豪波動拳	↓↘→＋拳掣
灼熱波動拳	←↙↓↘→＋拳掣
斬空波動拳	跳躍中↓↘→＋拳掣
豪昇龍拳	→↓↘＋拳掣
龍捲旋風腳	↓↙←＋腳掣
空中龍捲旋風腳	跳躍中↓↙←＋腳掣
天魔空刃腳	跳躍中↓↘→＋腳掣

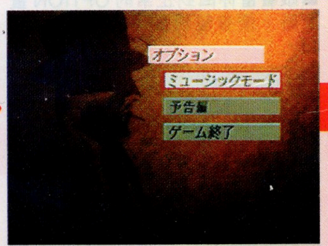
三級好料3 任你睇到夠的影院模式

遊戲：藍調芝加哥特警
機種：PLAYSTATION

「雖然遊戲中有着大量的動畫場面，不過要玩的話又要花不少時間……」，若你對這遊戲是抱着這種態度的話，今次要介紹的這個秘技相信會很適合你。方法非常簡單，只要你在OPTION模式的畫面中將游標指向MUSIC MODE的字樣，然後同時按L1及△兩個按掣，那麼便會進入一個稱為影院模式CINEMA MODE的選擇畫面中，利用這模式，你可觀看遊戲中的動畫部份，而且更能利用×掣來作快速搜畫。



■首先是在遊戲的標題畫面中選OPTION的項目。



■跟着是在OPTION畫面中輸入以下的指令……

將游標指向
MUSIC MODE
並同時按L1及△



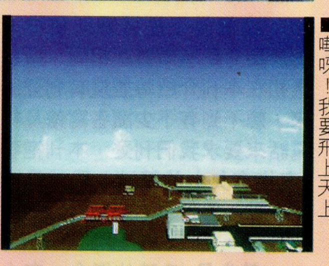
■這樣便會進入任你看到夠的影院模式。

三級好料 3 銀河鐵道《A IV》版？

遊戲：A IV EVOLUTION GLOBAL
機種：PLAYSTATION

漫畫《銀河鐵道999》中的火車能在看不見的車軌上行走，想不到原來A IV裏的列車也有着同樣的性能！大家不相信的話，只要在車窗模式進行時按13次以上的SELECT掣，這樣不論火車或巴士都可以飛到天空的了。飛行時的操作方法亦異常的簡單：L1是視點上昇，R1是視點下降。你也有興趣坐一坐這種飛天車嗎？

在車窗模式進行時按13次以上的SELECT掣



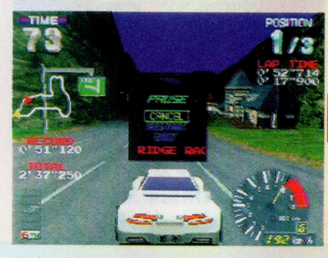
■嘩呀！我要飛上天上

二級勁料 2 將跑車 ZOOM IN ZOOM OUT

遊戲：RIDGE RACER REVOLUTION
機種：PLAY STATION

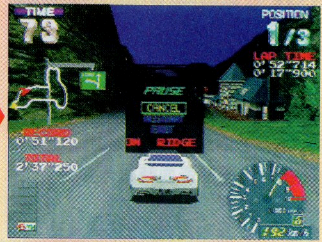
上次為大家介紹了將倒後鏡取消的方法，但原來這秘技是有下半部份的，事實上，若你是以從跑車後方觀看的視點來玩，當你在遊戲進行中的任何時候暫停，是可以按着△掣以L1和R1來將視點ZOOM IN、ZOOM OUT的。

提供：王東雄



■在遊戲進行中按START掣暫停。

在暫停中按着△掣來按L1或R1掣



■這樣便能將跑車作ZOOM IN、OUT的處理了。

三級好料 3 在滑行計分賽一較高下

遊戲：RIDGE RACER REVOLUTION
機種：PLAY STATION

今次《RIDGE RACER REVOLUTION》的隱藏部分可謂相當多，以下要介紹的便是一種隱藏在今集裏的「慣性滑行計分賽」。

要玩這種賽事的方法很簡單，只要你同時按油門及刹車掣來選擇TIME TRIAL開始，那麼當遊戲進行時，便會在經過某些彎角後出現你的SPINNING POINT，而且更會在你完成比賽後為你總結成績。努力吧！



■同時按油門及刹車掣來選擇開始TIME TRIAL模式。



■每當過了一些較大彎位時，電腦便會按你的表現來給你評分。

三級好料 3 出現秘密的設定模式

遊戲：SUPER PUYOPUYO 2
機種：超級任天堂

當大家在模式選擇畫面選了OPTION後，跟着當然是進入OPTION畫面了，但若是你在這時選擇GAME MODE的項目，然後將游標留在最上方的位置等大約15秒左右，那麼當你回到OPTION畫面時，便會發現新增了「CUSTOM」這項目，令你能作更多的設定。

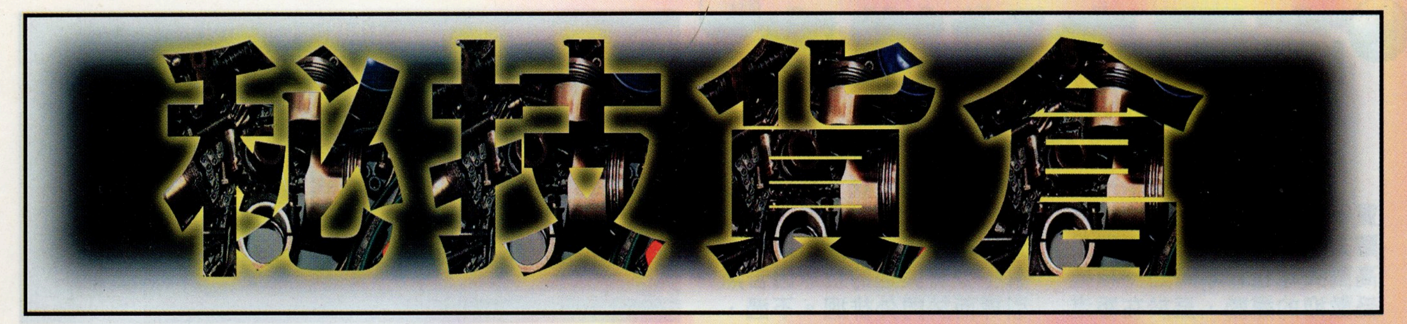
■首先是進入GAME MODE的畫面，並按着以下的方法去做。

將游標停在最上方的位置等待大約15秒

■跟着當你回到正常的OPTION畫面時，便會發現多了CUSTOM一項。



■在這裏可對遊戲作出更多的設定。



哇哈哈！又到我出場嘅時候喇！我係邊個？我咪係有信答信，無信都會自動嘔料嘅隱藏人物——痺瘡煮池仁囉。至於如有問題賜教，方法亦很簡單，指令是「九龍旺角郵政信箱79489號」，信封面請註明「遊戲誌•秘技貨倉」便OK。唔，查實講咁多嘢都係想同大家講今期要答信啫！OK！開工，CALL ME……KING！！

秘技工場主持人：

請問在3DO 的「幽遊白書」，藏馬可不可以變身成妖狐？可以的話，是怎樣出？

<？？？>

無寫名過個：

先此聲明，唔好怪我咁殘忍咁樣稱呼你，因為你真係無寫名，於是我唯有咁樣稱呼你。OK！在翻查資料後，3DO中的「幽遊白書」的確是沒有令藏馬變身成妖狐藏馬的方法的，而印像所及只有超級任天堂中的「幽★遊★白書 特別篇」及「幽★遊★白書FINAL ～魔界最強列傳～」等才有令人物變身的秘技，不個條件上當然是該人物最起碼是原著中是可變身的才行吧。至於有關「幽遊」的秘技則如下：

痺瘡煮池仁

幽★遊★白書（3DO）

另一爆機畫面

在進入遊戲時選作2P的一方，將1P留待電腦控制，之後在玩者勝出及爆機後，爆機畫面便會出現1P人物敗陣，2P人物勝出的版本。

必殺技一覽

於「STORY MODE」以外的模式中，在選人畫面時只要按X鈕，於是畫面便會顯示選用格中的人物的所有必殺技。

幽★遊★白書 ～滅者之反擊～（G.G）

SOUND TEST

在OPTION畫面中，只要同時按1＋2，之後畫面便會出現「SOUND MODE」畫面，玩者只要按左右便能令BGM自動播出，而按上下便可選擇效果音及再按1或2播出。

幽★遊★白書 ～魔強統一戰～（M.D.）

超靈擊指令

戰鬥中當人物的體力少於一半，而靈力又貯滿時，人物便可使出超靈擊，至於人物如是飛影、仙水、陣或戶愚呂（弟），其彈道更可以方向桿改變。

人物	指令
幽助	→↓→＋A
桑原	↓↓→＋A
藏馬	↓→↓＋A
飛影	↓→↓→＋A
幻海	→↓→＋A
酎	↓→↗＋A
陣	↓↓＋A＋B
戶愚呂（兄）	→↓→↓＋A
戶愚呂（弟）	↓→↓＋A
樹	↓＋A＋B
仙水	↓↓→＋A

群抽模式

不論甚麼難易度，只要玩者在爆機時於優勝者表示的畫面中按START再開GAME，之後於模式選擇畫面下方便會出現追加項目「HANDICAP」，在此模式中玩者將會與電腦作1對2或1對3對戰。

不同的對答

於淘汰賽模式中如勝出便會出現「最強」的字體的，但如隊中有戶愚呂（兄）的話便會變成「最狂」。

ENDING不同了

於進入遊戲時如選「SUPER」的話，在爆機後便會有不同的爆機畫面，而在工作人員單名單出現時畫面便會示範各人物的連續技及如何使出，爆機後的玩者可從中偷師。

DEBUG MODE

在標題畫面中，當出現「PUSH START」字樣時，只要指著「OPTION」及同時輸入A＋C＋START便會追加一「DEBUG MODE」，在選用及進入遊戲後，如玩者使用有6個按鈕的搖桿便可在比賽中按START暫停遊戲，之後搖桿及按Z便能回復所有體力。

幽★遊★白書 勝負！！暗黑武術會（PC）

無限續版

在人物選擇畫面中，連續輸入「↑、↓、RUN」5次便可無限續版。

小布的體力回復

當玩者與變身後的戶愚呂（弟）對戰時，在自己的體力被減至三分一以下時，小布便會於空中出現一次，如玩者能將之擊落便能回復全部體力。

幽★遊★白書（GB）

相同人物對戰

在1P選擇人物時，如同時按A＋B＋SELECT＋START決定便能令2P選人時可選用同一人物。

幽★遊★白書 第2彈 暗黑武術會編（G.B）

人物變身指令

於遊戲如中玩者選用藏馬或戶愚呂（弟），那麼在比賽前出現對戰者名字時，玩者只要緊按B鈕，之後再快速輸入↓、↓、↑、↑、→、←，然後放B鈕及按START開始遊戲，或功後藏馬便會變身成為妖狐藏馬，戶愚呂（弟）便會變成100%的姿態，但要注意的是如藏馬在比賽開始前的靈力不是貯滿的話是不能變身的。

增加道具數量

於故事模式的開場畫面中，如玩者緊按SELECT不放，之後順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→，跟著放SELECT及按B便能令回復體力及靈力的工具各增加一個，此外此秘技是可在開場畫面中無限次使用的。

增加續版次數

在對戰模式中，當被打敗及出現續版畫面時，只要順序輸入↑＋SELECT、→＋B、↓＋SELECT、←B，成功後續版次數便會增加多3次，此外此秘技亦可無限次使用的。

連續ROSE WHIP

當使用藏馬時，玩者只要輸入→←↓→＋A（連按）住能一口氣使出三次ROSEW WHIP。

幽★遊★白書 第三彈 魔界之扉編（G.B）

不扣SP指令

作戰中除對付首領，只要在決定使用必殺攻擊時同時按A＋B＋SELECT，並在選擇攻擊對像時按A及SELECT決定，成功後在出招後SP是不會扣除的。

幽★遊★白書 第四彈 魔界統一編（G.B）

隨機選擇對戰角色

於對戰模式如選與電腦對戰，在自己選定人物後，只要同時緊按START＋SELECT便會隨機抽出對戰對手。

增加續版次數

在進入「統一戰模式」後，當敗陣及出現續版畫面時，只要緊按SELECT及輸入↓、↓、↑、↑、→、←，之後放SELECT按B便能令次數增加多三次，而次秘技是可無限次使用的。

隨時使用S級技

先進入對戰模式中，之後在人物選擇畫面中緊按B鈕及輸入↑、↑、↓、↓、←、→，跟著放B鈕按SELECT進入遊戲，成功的話是會有一特別聲響的，之後只要按A開始對戰，而對戰中玩者便可隨時使出S級技。

使用雷禪

於對戰模式中，在人物選擇畫面中先指著煙鬼，之後同時按B＋SELECT、→便可選用雷禪對戰。至於其必殺技則如下：

技	指令
技1	←↓→＋A
技2	→↓↘＋B
技3	（接近）→↓←＋B
技4	（接近）→←＋A
鬥神雷獸變化（S級技）	↓←→↓＋A

幽★遊★白書（SFC）

隱藏模式

於自由對戰模式，先輸入密碼「YABAYABA」，之後2P的控制器緊按L＋R，之後1P按A決定。成功後玩者便會進入隱藏模式「熱鬥！激鬥！斬首島！！！」，而在此模式式中玩者必須一口氣對付18名敵人，此外此版是不能以密碼續版的。

使用所有人物對戰

於自由對戰中的密碼輸入「XXXXXXXX」，之後2P的手掣緊按L＋R，另1P按A進入遊戲便可使用18名戰士。

使用100%戶愚呂（弟）

於自由對戰模式中，只要輸入密碼「BABABABA」，之後2P手掣緊按L＋R，1P則按A進入遊戲便可選用100%的戶愚呂（弟）

立刻看ENDING

於故事模式中，只要輸入密碼「BABYBABY」便可立刻看到爆機畫面。

移動人物指令

當在故事中敗陣及出現密碼畫面時，玩者只要緊按L＋R，之後移動方向桿便可移動畫面中的人物。

人物強化技倆

遊戲中各人物輸入↑＋B此指令是會令靈力加強的，而強化靈力後一些人物的必殺技是會改變的，至於指令及名稱則如下：

人物	名稱	指令
藏馬	魔界之奧茲傑草	↓＋Y
桑原	二刀流	↓＋B
桑原	劍啊去吧	↓＋Y
飛影	妖劍16回斬	↓＋B
朱雀	七獄暗黑雷光破	↓＋X
鈴駒	雙妖妖	↓＋A
陣	雙重旋風拳	↓＋A

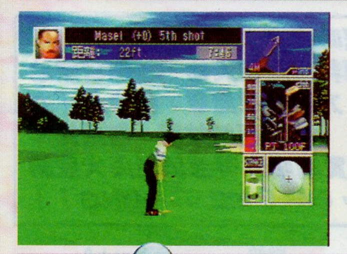
<幽遊秘技下期續>

高爾夫球講座（遊戲版）

自紅白機時代以來，其實不少家庭遊戲作品均以高爾夫球為題，蓋此原因可是高爾夫球在日本可是一項極受歡迎的運動，至於在香港方面，由於此運動必需一個極大的場地才可進行，加上即使是普通裝備的價錢也要數以萬元計，如要講究一枝球桿隨時可萬多元一枝，一整套工具便是十多萬，因此實際上高爾夫球在香港一直也屬冷門運動之一。但相對於電視遊戲來説，高爾夫球不但不算是冷門項目，而且更有不少擁躉支持，此外亦有不少有興趣的玩家因苦無引導而於門外徘迴。不過，實際上又有多少玩家能真正明白高爾夫球的正式球例及其正確進行理論呢？似乎會玩及明白為何如此玩可是兩回事，而於今期中，不如就讓筆者向各位介紹一下於遊戲中應如何正確地進行高爾夫球此門玩意吧。

示範作品：PERFECT GOLF
機種：PLAY STATION
製造商：SETA
售價：7900日圓

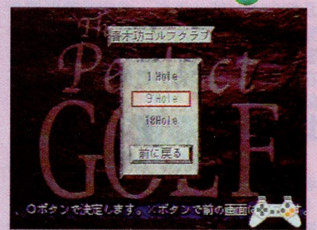






最基本的基本球例

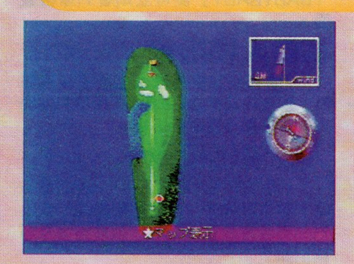




由於是電視遊戲的關係，故筆者亦大刀闊斧地將一些於此環境不適用的球例省去。於一個高爾夫球場中是有多個球洞的，而基本上球員的目標便是將球打進球洞中，當球被打進球洞時該比賽部份便告完畢。至於在一場完全比賽中，球員是要完成十八個洞的，而每個場地便有一個洞，加上每個場地的範圍實在太大，故一場比賽隨時需時數天才能完成的。不過以一般愛好者來説那有如此長的時間作如此消閒，因此較小型的比賽一般來説也只打九個便算。

至於於計分的方法中，基本上每個球洞也有規定要打多少桿才算合格的，而我們便稱之為桿數，勝負的判定便取決於在完成十八個洞後球員總共用了多少桿才完成比賽，桿數少的一方便告勝出。

一般擊球程序及技巧





任何遊戲都有其獨有的程序及技巧的，而這便是其樂趣之處，當然高爾夫球亦存在着此點。而一套正統的遊戲進行程序便是絕對的取勝之道，就高爾夫球為例，多種不同的桿也有其不同的用法及使用場合，如胡亂使用除事倍功半外更會白白浪費桿數，休想就此成功攻略遊戲。

於程序上，比賽開始時前球員可於地圖上知道球場大致上的地理環境、球洞的所在位置、開球區的所在地、兩者間的距離及風向，同時球員亦應已在心中計劃好最短的擊球路線。之後球員便可在指定的開球區內任意於任何一點開球。

於比賽中，基本上開球已是能否勝利的關鍵之一，如球開得不好除會打亂全盤計劃外，更會影響到以後的桿數不能發揮出原有的效果。故球員的判斷及應變能力均要機敏。至於在球桿的選擇上，通常球員也會選用能將球打得最遠的「1W」，當然同時亦要顧及到距離的問題吧，球洞成直線距離又只有百多碼，那有人會使用可將球打到二百多碼的「1W」！

而之後的程序，便是球員因應風向、距離來選用那一種桿了。如距離還是於二百二十碼以上時，當然是繼續用「1W」吧，但如距離是二百的話，球員便可

有關工具使用

單以「PERFECT GOLF」為例，遊戲中已足有十四種球桿之多，而種類上是可分為「W」、「I」、「PW」、「SW」及「PT」五種的。「W」，即木造的球桿，但於質料的問題故是所有球桿中打得最遠的一種，而當中有1至4號三種，型號上是號碼越小便打得越近，「1W」最遠可打至220碼，「3W」是185碼而「4W」則是170碼。

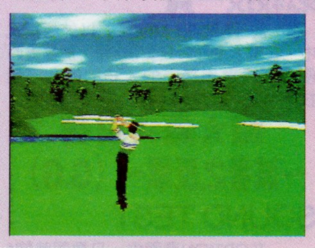
「I」，是一種以金屬製造的球桿，由於質料欠缺彈性，一般來説也不能打至遠距離，故是一種用於短距離的球桿。至於「I」當中又分為2至9號八種，「2I」可打至155碼、「3I」是145碼、「4I」是135碼、「5I」是130碼、「6I」是120碼、「7I」是110碼、「8I」是100碼而「9I」是95碼。

「PW」，一種用來將球挑高的球桿，於設計上不能將球打得太遠，球道成高而近，一般來説是用於將球由低地打至高地的工具，另亦可作於樹林突圍而用。

「SW」，基本上用法與「PW」大致上相同，但桿頭外型較像刀，而且屬於當球落在沙池時使用，使用時擊球點通常會以球埋於沙中的部份為目標。同樣地球道屬高而近，當然，比賽中最好是沒有機會使用吧。

「PT」，被稱為撥桿的球桿。一般來説只用於將球撥進球洞中，性能設計上是不能將球打高的，基本上只會用於稱為「GREEN」的入球區上，至於其最遠距離是可將球撥至一百碼外。



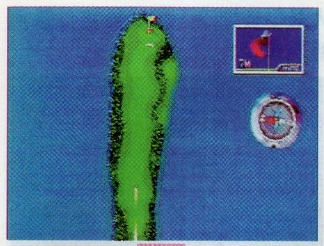


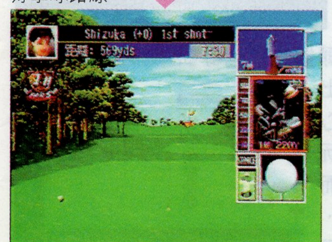


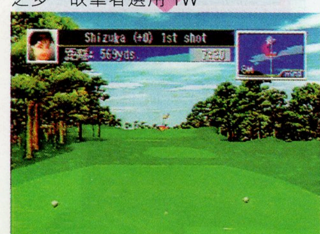
選用「3W」來作較保守的推進，又或是大膽地仍使用「1W」及調教力度令球於目標地着陸。此外如球落於低地也可安全地先以「I」將球打至較近球洞的平地。

經過一輪功夫後，不論怎樣球也會到達被稱為「GREEN」的入球區，而賽事到此也進入尾聲了。在「GREEN」中，基本上球洞已在附近，至於距離便要看之前一桿球員的實力到達甚麼水準了。而在撥球前，球員必先注意的是地形上的問題，如球是否身處低地及高地，因為不論上斜、落斜或橫斜也絕對會影響球道的，而球員首先便要理解地形上的特性及作出預測，此外力度上的控制也需得宜，否則在洞口直線衝過或徘徊此等喜劇是絕對不難發生的。

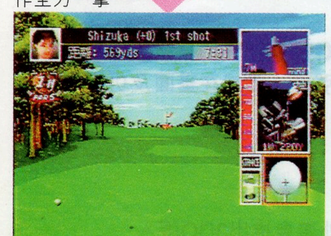
圖解一洞程序


在決定開球點前必先觀看地圖及計劃好擊球路線


之後是選擇球桿，由於距離 569 有碼之多，故筆者選用 1W


跟着是調教擊球方向，當然是以球洞為目標及顧及到風向的問題吧


然後是調教力度，由於距離甚遠，故作全力一擊


之後是決定擊球點，因為目標是遠，所以位置是於中心點垂直下些，而如是近便可低些


決定集中力方面亦要注意，如不夠集中便發揮不到應有的效果，而此遊戲是紅點越小便越集中的

跟着便是擊球

球的着地點也不俗


在揮第二桿前亦先要看地圖及檢討部署


由於距離仍有 399 碼之多，故仍是 1W 出陣

當然以此距離仍可全力一揮吧


擊球點亦是中心點低些


集中點也控制得十分好，機乎看不到紅點

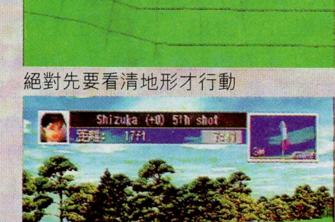
着點不錯，已看到 GREEN 了



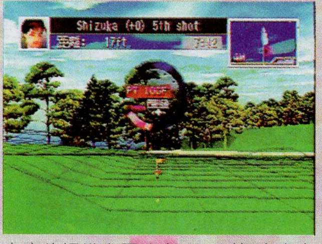


終於到達 GREEN 了，而球更落在球洞附近


當然只適用撥桿，留意畫面顯示球道是下斜的


絕對先要看清地形才行動


同時緊記調教方向來配合球道



力度的調教亦要適中，否則便會白白浪費一桿



成功！順利入洞！



STREET FAXER

文：FUKUDA

最近不知是否陰氣盛，在坊間發現了幾件不可思議的事，看得筆者目定口呆，不吐不快。

◆某日行開葵涌廣場，有一間出了名貨多兼齊的商戶，裏面的STOCK真的令筆者目不暇給，有想全部將之收購的衝動。在大門口的廣告紙上，本人發現了幾句相當有趣的字眼：「請注意！SS專用SAVE CARD即將斷市，想買就趁早啦，只售$4X0。」話明係SAVE CARD，即係獨立發售配件，又點會係「限量發售」版呢？而有使用哩種配件需要的人，通常都係像筆者一樣的瘋狂玩家，試問普遍玩開《VF2》、《VIRTRA COP》而唔玩SLG、RPG的人又點會買此咕呢？都唔知佢炒嘢為乜。



◆話說NAMCO超任超大作48M的《TALES OF PHANTASIA》喺12月中推出街，成個荃豐TOTAL有成十幾餅帶。某些碟機亦能可以玩到此GAME，不過並非所有都能夠，因此這GAME的售價和銷量都令人有極大興趣。（要知這GAME的人設是《我的愛神》的藤島康介，而且在DEMO畫面能夠聽到OP SONG，是真真正正的有歌聽！這兩點足以令人肯花錢買帶。）筆者那天身上沒有足夠銀両，而且天色亦黑了，故此決定第二天再去過。想也想不到，在第二天整個場連一餅帶的踪跡也找不到。為甚麼呢？難道真的在一晚內全部售出？或者有其他可能性（例如被人全部購入或被總代理收起）？另外，筆者發現了一件特別的事，就是在DEMO畫面的版權字上，竟然看見「1994」年的字樣！難度有鬼……（註：本版編者老米正以無限怨念找此「幻之GAME」哩）

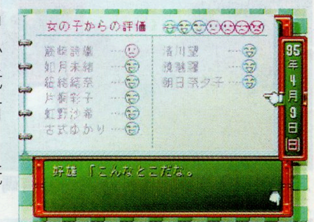
◆某日翻開某報刊，竟發現有人公然介紹以何種方法去開偽版的《街霸MOVIE》PS版，如此一來極易弄壞主機摩打，二來有公然鼓吹侵犯他人版權之嫌，這樣的報導竟然能夠無法無天地在大眾傳媒中出現，那還有誰會去買原裝呢？（不禁心傷）

◆12月30日，PS的槍擊遊戲《HORNED OWL》終於到港，筆者當然想第一時間試玩了，不過，落到黃金場，見到普遍售價都貴得驚人，原裝GAME連槍成1400元，有人更在銅鑼灣見到成1800元，試問邊度會有人肯俾錢買？有人就笑言哩兩日啲PS老鼠一定會好好賣，因為啲等唔切佢跌價嘅一定會買隻翻版用老鼠玩。不過，筆者就知道哩隻GAME好快就會有大量平貨到港，所以唔駛心急。相信本文出街之日，嗰批貨應該已經出晒街。





◆某日上188行，發現有間舖頭擺咗張乜嘢《心跳回憶》所有能力值999嘅記憶卡出嚟，話係日本出的，不過筆者就冇乜興趣，因為有心玩《心跳回憶》嘅話，家都應該玩哂13個人兼睇埋張全家福，況且而家仲有個「大家做個好朋友」秘技，咁就更加冇問題啦，仲駛乜要啲咁嘅卡吖。



NEO GEO／新機種登場？

◆SNK的NEO GEO CD全新加強版「NEO GEO CD Z」已定在12月29日正式發售，相信本文出街時在香港應該有得賣了，就以此機的機能來說，被改動的只有由單倍速光碟機變成雙倍速及能夠以S端子及RGB輸出影像，在CPU及記憶體容量上並沒有任何改動。至於售價方面，SNK表示以一個公開價格制度來控制售價，換句話說即沒有上限及下限。究竟來港時此機會賣幾多錢？

在這個次世代機競爭激烈的年代，若果其售價高於PS及SS而沒有更好玩的軟件支持的話，那就死實了。筆者認為此機的售價若不過三千元，還有明顯的改進，那麼是有值得買下的價值。

究竟不久將來NEO GEO會有甚麼作品推出呢？不計《侍魂3》及《REAL BOUT餓狼》，有《STAKES WINNERGI完全制霸之道》（此版本將帶有很重的SLG成份，和盒帶版並不一樣）、還有《神凰拳》、《超鐵BREAKINGER》、《真説・侍魂》等。

PS／《KOF95》會出PS版？



◆眼看96年年頭會是SS的天下之際，突然彈出一項超震驚消息：SNK將達加入PS出GAME！已公布將會推出的遊戲有《KOF95》、《侍魂3》及《REAL BOUT餓狼》，全部發售日及價格來定。單以這一段消息，在96年頭半年遊戲界將會非常混亂，在PS及SS群雄割據下，再加上M2及N64，可以想像到其精采情況。

◆KONAMI發跡作《GRADIUS》將會在PS推出DELUXE PACK版本，不過究竟會包括哪幾集及其他情報則仍未明朗，發售日及價格未定。

◆《KING'S FIELD》剛推出續版不久，又宣布出第三集。發售日期及價格未定。

◆記不記得超任要推出一隻叫《設計衛門》的自我設計射擊遊戲呢？ATHENA宣布會在PS上推出加強版，當然在畫面及功能上有大幅度的改良啦，96年春天發售預定。

SS／CAPCOM三國志推出SS版

◆在PS確認了推出的《吞食天地II赤壁之戰》，終於宣布也在SS上推出，暫定96年春天發售，價格所未定。

◆《偶像麻雀FINAL ROMANCE R》將會由AKC講談社推出，96年2月下旬預定，價格未定；另外還會推出3DO版。

◆知不知有一隻舊GAME是有關一隊名為X-JAPAN的搖滾樂隊？SEGA將會推出續篇，發售日價格未定。



◆光榮將有3名作登陸SS！除了會在PS發售的《大航空時代96》及《三國志英傑傳》外，還有筆者望穿秋水的超人氣作《WINNING POST 2》。《WP 2》與超任版不同的是SS版將會採用真實環境模式，並非超任版的Q版模式。預計96年春天推出，9800日圓。

◆相信很多人都玩過街機版的《問答遊戲》了，此GAME是由日、台聯手研製，在兩地均推出本土版本，而台灣版在香港出現時曾引起一下騷動（有關其出位的性教育問題）。到今日為止正版曾推出過3集，而日本的OZ CLUB將會在96年2月推出SS版的的第3集《QUIZ 365》，暫定售價6800日圓。

SFC／原裝帶市場難做

◆上面講起《TALES OF PHANTASIA》，忽然想起一件事。某日與經營遊戲店的友人談起《TALES》的價格時，他說最近有很多盒帶像《實況沙鍋曼蛇》、《ROCKMAN 3》及《SD GUNDAM GNEXT》等的需求量都幾大。筆者問他《天外ZERO》的批發價時，他說大約$650左右。唉，雖然初發售日都賣$750，但幾日後即回落至$700。賺就賺$50，蝕就蝕$650，你話風險幾大？

街頭GAME霸王

文：ZAC

大家好！唔知大家聖誕同新年過得快唔快樂？出書之日，《REAL BOUT餓狼傳說》同《鬥神傳2》都已經街有得玩嘞，未知大家玩過未？玩後又有何感想？

《REAL BOUT 餓狼》唔係咁難玩

至於《REAL BOUT餓狼》，據聞係《餓狼》系列嘅最後一集（講就天下無敵，做就有心無力！）。坊間評語係：操作簡化，難度增加！不過相信當大家熟習個操作法之後，應該會玩得暢順好多。而且上集的「大佬輩」（「寄生獸」山崎龍二、「張崇X、張崇X」兩兄弟）都弱咗好多（至少弱過上集），只要慣咗個操作法就一啲都唔難對付。

今集大佬係傑斯，玩其首尾呼應。不過傑斯真係超級強者，如果唔用「屈FORM」打佢都好難贏。個ENDING話佢死。用TERRY打爆機嘅話仲會見到TERRY用潛在能力炸傑斯落街（同第一集ENDING一樣），雖然TERRY一手捉住佢，但傑斯一甩手就自己跌咗落街（幾十樓呀陰公！），一代梟雄就此殞落！

雖然傑斯跌落樓死（？）咗，但就因為咁，《KOF'96》就一定有得出場嘞（我估）！

而《REAL BOUT餓狼傳說》之後，NEOGEO將會推出《神凰拳》同《龍虎之拳3》。

神凰拳係一隻「扮VIRTUA」嘅格鬥GAME，故事好似話係諸神大戰，而《龍虎之拳3》就仍然係一個謎，乜鬼都未公布。不過，我說朋友就較鍾意《龍虎之拳》系列。



《鬥神傳 2》夠玩嘢

先講《鬥神傳2》，雖然畫面係冇世嘉《FIGHTERING VIPERS》咁正，但係娛樂性較高，係幾「玩嘢」嘅一隻GAME（如果你好似編輯部戰隊班大男人用埋勒餐刀少女ELLIS、地底奇人CHOAS、我的女王SOFIA咁嘅人物，就真係娛樂無窮嘞！）。比較難得嘅係操作性幾好，出超必只需同時按四個攻擊掣，一啲都唔難。通常我都會去「同羅灣廣場2」五樓間「大力霸」玩，雖然要5蚊局，但係畫面成50吋大，再用埋SOFIA嚟玩，就真係PERFECT！



《鐵拳 2》魔鬼打天使

講番《鐵拳2》，相信好多機舖都出到18～19個人物，亦有的機舖已經「鬧鬼」——連DEVIL一八都出埋，終於都等到今日嘞！（有興趣可到灣仔「三大謀人寺」之一嘅「下日城」睇睇）。呀，順便提你一句，如果2P揀DEVIL一八嘅話，係會變咗做天使嘅，你話算唔算玩嘢？



《FIGHTING VIPERS》邊度有平機？

話時話，有樣嘢要公布俾《FIGHTING VIPERS》嘅FANS知，就係喺「天後」與「同羅灣」交界間「百落戲院」附近，有一間叫「冰河」嘅機舖（就喺「賒粉」隔離），裏面架《FIGHTING VIPERS》只收三蚊。雖然話係細機，但都冇壞吖！有興趣就不妨過去睇睇！

《刑美女》要睇鐘

近排又走咗去玩呢個《刑美女遊戲3（GAL PANIC 3）》，嗰的被刑嘅美女美唔美就見人見志，但係玩完就有想死嘅衝動。上兩集就話玩咗好耐都過唔到關，個女仔會變怪獸，今集就會TIME UP死一隻，真係激鬼死。

《東方之珠》改版

唔知大家有冇玩過《東方之珠》呾隻脫呰GAME？近排出咗改版，叫「中國龍」，過版時唔再俾「靚女」畫像大家欣賞，而係改為風景畫，真係謝天謝地！

好喇，又夠鐘，要告辭喇。各位有乜好勁料，不妨來信指教指教，大家一齊研究研究，請呀！

新GAME時間表

● PLAYSTATION

96年1月發售遊戲

1日	ナムコマージャンスパローガーデン	NAMCO 麻雀	NAMCO	5800日圓	ACT
13日	水滸演武	水滸演武	DATAEAST	5800日圓	FIG
	競馬最勝の法則 '96 Vol. 1	競馬最勝之法則 '96 Vol. 1	COPYA SYSTEM	6400日圓	ETC
	マジカルドロップ	魔法糖	DATAEAST	5800日圓	ACT
	ハイオクタン	HI-OLTANE	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	厄 (YAKU) ～友情談疑	厄～友情談疑	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	STAHLFEDER－鉄甲飛空団	鐵甲飛空團	SANTOS	5800日圓	STG
	ROBO・PIT	ROBO・PIT	ALTRON	5800日圓	FIG
19日	古典詰碁集　四神の巻	古典圍棋　四神之卷	VAP	5800日圓	TAB
	松方弘樹のワールドフィッツソグ	松方弘樹之 WORLD FISHING	B. P. S	價格未定	ETC
	フローティングランナー～7つの水晶の物語	FLOATING RUNNER～七水晶物語	XING	5800日圓	RPG
	占都物語その1	占都物語其之1	東北新社	5800日圓	ETC
	ポリスノーツ	POLICENUTS	KONAMI	6800日圓	AVG
	サイドワインダー	SIDEWINDER	ASMIK	5800日圓	STG
26日	DESCENT	DESCENT	SOFT BANK	6400日圓	STG
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	WRESTACMANIA THE ARCADE GAME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	NBA JAM トーナメントエディション	NBA JAM TOURNAMENT EDITION	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	サイベリア	西伯利亞	INTER PLAY	5800日圓	RPG
	ロードランナー(レジェンドリターンズ)	ROAD RUNNER	ハトラ	5800日圓	ACT
	DEATH MASK	DEATH MASK	BANTHA INTERNATIONAL 電腦工場	7800日圓	ACT
	スナッチャー	SNATCHER	KONAMI	5800日圓	AVG
	ライフスケイプ～生命40億年はるかな旅	無限生機	MEDIA QUEST	6800日圓	ETC
	グリルロジック	GRILL LOGIC	翔泳社	2900日圓	PUZ
中旬	門牌伝・アカギ	門牌傳	MICRONET	4980日圓	TAB
下旬	アルナムの牙～獣族十二神従伝説	亞娜姆之牙	RIGHT STUFF	3980日圓	RPG
1月	カオス・コントロール	CHAOS CONTRAL	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	アジャイル　ウォーリア	空中戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	第4次スーパーロボット大戦S	第4次超級機械人大戰 S	BANPRESTO	6800日圓	STG
	ダブルドラゴン	DOUBLE DRAGON	URBAN BRAND	5800日圓	ACT

96年2月發售遊戲

9日	ポリスノーツプライベートコレタション	POLICENUTS 私人珍藏集	KONAMI	價格未定	ETC
	ナムコミュージアム Vol. 2	NAMCO MUSEUM Vol. 2	NAMCO	5800日圓	ETC
	ナムコミュージアム Vol. 2(ボリュームコントローラー付く)	NAMCO MUSEUM VOL. 2 (付 Volumn Controlor)	NAMCO	6800日圓	ETC
16日	CRITICOM(クリティコム)	CRITICOM	BIG 東海	5800日圓	ATC
23日	ディスクワールド	DISC WORLD	ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	昇龍三国演義	昇龍三國演義	IMAGINEER	7800日圓	SLG
	アメリカ横断ウルトラクイズ	美國橫斷超級問題	VICTOR	5800日圓	ETC
	アドヴァンスドヴァリアブルジオ	Advanced V. G.	TGL	6800日圓	FIG
	PGA TOUR 96	PGA TOUR 96	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	ブロキッズ	方塊小子	ATHENA	5800日圓	PUZ
	チャンピオンレスラー実況ライブ	冠軍摔角手現場實況	TAITO	5800日圓	SPT
	うえるかむはうす	WELCOME HOUSE	GUST	5800日圓	AVG
	ブロキッズDXパック	方塊小子DX PACK	ATHENA	6800日圓	PUZ
中旬	日本の倶楽部	日本之倶樂部	ZOOMICS	價格未定	ETC
2月	ベルデセルバ戦記～翼の勳章～	翼之勳章	SONY COMPUTER	價格未定	SLG
	RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	Defcon 5	Defcon 5	MULTI SOFT	5800日圓	ACT
	ヴォルケンカラッツァー－審判の塔－	審判之塔	ASMIK	5800日圓	SLG
	太閤立志伝II	太閣立志傳II	光榮	價格未定	S.RPG
	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	FEDA REMAKE！	YANOMAN	6300日圓	RPG
	刻命館	刻命館	TECMO	6800日圓	SLG
	ブラッド・ファクトリー	BLOOD FACTORY	INTERPLAY	5800日圓	SLG
	宇宙豪商伝　爆烈商人(あきんど)	宇宙豪商傳	アステックトゥーワン	5800日圓	RPG
	ハイパークレイジークライマー(暫名)	超級瘋狂爬樓(暫名)	日本物產	5800日圓	ACT
	アローン・イン・ザ・ダーク2	ALONE IN THE DARK	EA VICTOR	5800日圓	AVG
	蜃気楼回廊	蜃氣樓回廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	全日本 GT 選手権改	全日本 GT 選手權改	KANEKO	5800日圓	RAC
	WORLD CUP GOLF～IN ヘイアット　ドラドビーチ～	WORLD CUP GOLF	COCONUT JAPAN	5800日圓	SPT
	対決るみーず(メルヘンランド)	對決！童該園地	OCKTAGO	5800日圓	ACT
	ケームの達人2	遊戲高手2	SUN SOFT	價格未定	ETC
	スラム　ドラゴソ	SLUM DRAGON	JALECO	5800日圓	FIG
	プレイスタヅアム	PLAY STADIUM	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	ぱいるあっぷ・まーち	PILE UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	ハードロック・キャブ	HARD ROCK CAP	ASMIK	5800日圓	ACT
	ドラえもんのびたと復活の星	叮噹之大雄與復活之星	EPOCH社	5800日圓	ACT
	ヴィークル・キャヴァリアー	VEHICLE CAVALIER	VANGUARD	5800日圓	STG

96年3月發售遊戲

15日	あすか 120% スペシャル BRUNING Fest	ASUKA 120% SPECIAL BURNING Fest	FAMILY SOFT	5800日圓	FIG
	ZORK I (ゾーク・ワン)	ZORK I	翔泳社	5800日圓	AVG
	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800日圓	TAB
22日	C1 CIRCUIT	C1 CIRCUIT	IMPACTS	5800日圓	RAC
	ソルティランサー	MELO TELANCER	IMAGINEER	6800日圓	SLG
下旬	パチパチサーガ	賭博勇者	TEN 研究所	價格未定	ETC
	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800日圓	A.PZG
3月	デットヒートロード(暫名)	DEAD HEAT ROAD(暫名)	日本物產	5800日圓	RAC
	鉄拳2	鐵拳2(暫名)	NAMCO	價格未定	FIG
	美少女戦士セーラームーン Supers真・主役争奪戦	美少女戰士 SUPERS 眞・主役争奪戰	ANGEL	價格未定	FIG
	CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATA EAST	6800日圓	A.STG
	ネオ・ブラネット	NEO・PLANET	MAP JAPAN	價格未定	SL.G
	マッハ Go Go Go！	賽車小英豪	TOMY	5800日圓	RCG
	ノバストーム	NOBA STROM	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	ロードラッシュ	ROAD RUSH	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	キャプテン　翼 J(暫名)	足球小將 J	BANDAI	6800日圓	SPT
	CG 昔話 じいえん 2度びっくり!!	CG 昔話	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	ウルフファング	WOLF FUNG	VICTOR	5800日圓	SPT
	上海 Great Moments	上海 Great Moments	SUN SOFT	價格未定	ETC
	アイドル雀士　スーチーパイII (LIMITED)	美少女雀士II (LIMITED)	JALECO	價格未定	ETC
	大戦略プレイャーズ　スピリット	大戰略 PLAYERS SPIRIT	OZ CLUB	價格未定	SLG
	TIZ～Tokyo Insect Zoo	TIZ～Tokyo Insect Zoo	GENERAL	5800日圓	AVG
	東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
	パズルボブル2	泡泡龍2	TAITO	價格未定	PUZ
	レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800日圓	RAC
	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	價格未定	RPG
	ギャラクシーファイト　ユニバーサル・ウォリアーズ	GALAXY FIGHT	SUN SOFT	5800日圓	FIG
	ドリフトキング土屋圭市&坂東正明首都高バトル	DRIFT KING 土屋圭市&坂東正明首都高 BATTLE	BPS	5800日圓	RAC
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	徹萬SPECIAL	徹萬SPECIAL	NAXAT	4800日圓	TAB
	アクチャーサッカー	眞實足球	NAXAT	5800日圓	SOC
	アクチャーゴルフ	眞實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	キリングゾーン	KILLING ZONE	NAXAT	5800日圓	STG

96年4月發售遊戲

5日	POTESTAS(ポテスタス)	POTESTAS	NEXUS INTERACT	6800日圓	STG
中旬	サラブレッド達の栄冠	純種馬的榮冠	ISLAND CREATION	5800日圓	SPT
4月	X-COM 未知なる侵略者	X-COM 不知明的侵略者	SPECTRUM HOLLOWB-ITE JAPAN	5800日圓	SLG
	ネオ・プラネット	NEW PLANET	MAP JAPAN	6800日圓	SLG
	バーチャル飛龍の拳	VR飛龍之拳	CULTURN BRAIN	5800日圓	FIG
	信長疾風記　煌	信長疾風記　煌	BPS	6800日圓	SLG
	まうすけのオジヤマざわ～るど(暫名)	舞助所騷擾世界	DATA EAST	價格未定	PUZ
	名探偵スチールウッド(暫名)	名探偵 STEEL WOOD	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	FIGHTING ILLUSION～K-1グランプリ戦士	FIGHTING ILLUSION	XING	價格未定	FIG
	アイドルプローモーションすずきゆみえ	偶像宣傳鈴木弓江	ALLUMER	價格未定	ETC

95年5月以後發售遊戲

	信長疾風記　煌	信長疾風記　煌	BBS	價格未定	SLG
	まうすけのオヅャマざわへると	(未定)	DATA EAST	價格未定	ETC
4月	名探偵スチールウッド(暫名)	名偵探 STEEL WOOD	IDEA FACTORY	日圓	AVG
5月	テンション(暫名)	TENSION(暫名)	VAP	5800日圓	RPG
6月	JTCC 全日本ツーリシグカー選手権	JTCC 全日本旅遊車選手權	BPS	價格未定	RAC
	マクロステジタルミッション VF-X(暫称)	超時空要塞 DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800日圓	STG
7月	謎王	謎王	BANDAI VISUAL	價格未定	ETC
9月	それゆけXココロジー	去吧！X心靈學	POLYGRAM	價格未定	ETC
10月	爆走兄弟レッ&ゴーミニ PS版	爆走兄弟四驅車PS版	BPS	價格未定	RAC

96年發售遊戲

96春	チョロQ	Q版賽車	TAKARA	價格未定	RAC
	英語の鉄人センター	英語之鐵人 CENTRE	SONY COMPUTER	價格未定	RAC
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉　魔幻槍	TAKARA	價格未定	ETC
	卒業〜クロスワールド(暫名)	卒業〜CROSSWORLD(暫名)	SOFIX	價格未定	ASLG
	PAL－神犬伝説－	PAL－神犬傳說－	東北新社	價格未定	RPG
	すらいムしよう！(暫名)	模擬史萊姆！	東北新社	價格未定	SLG
	がんばれゴエモン宇宙海賊アコギング	大盜五佑衛門大戰宇宙海盜	KONAMI	價格未定	ACT
	ゲッPロボ	Get P 機械人	YUMEDIA	5800	FIG
	ジャンピングフラッシュ2 アロハ男爵大弱りの巻(暫名)	JUMPING FLASH 2(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	ACT
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠	價格未定	SLG
	ヒロイン・ドリーム	女主角之夢	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	アルナムの翼〜焼塵の空の彼方へ〜	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	究極の倉庫番	究極之倉庫番	伊藤忠	價格未定	PUZ
	NOEL(暫名)	NOEL(暫名)	PIONER LDC	價格未定	ETC
	キュイーン	QUIN	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	世界地図の読み方 '96(暫名)	世界地圖之閱讀法 '96	SONY COMPUTER	價格未定	ETC
	がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SONY COMPUTER	5800日圓	ETC
	ポポロクロイス物語	波洛古羅斯物語	SONY COMPUTER	6000日圓	RPG
	レッドプラズム(暫名)	RED PRISUM	SONY COMPUTER	價格未定	STG
	エンジェルグラフィティ〜あなたへのプロフィール〜	ANGEL GRAFFITI	COCONUT JAPAN	價格未定	SLG
	キングアンドクラウン(暫名)	KING AND CROWN	NEXUS INTERACT	價格未定	RPG
	レイクマスター	LAKE MASTER	NEXUS INTERACT	價格未定	SPT
	レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800日圓	RAC
	実況チャンピオンレスラー	實況冠軍摔角手	TAITO	5800日圓	SPT
	怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	價格未定	RPG
	アナッチャー	SNATCHER	KONAMI	5800日圓	AVG
	ホタル	HOTARU	PIONEER LCD	價格未定	RPG
	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え	矢追純一極秘 PROJECT 追尋 UFO	日本クラリービジネス	7500日圓	ETC
	デザエモン＋(プラス)	設計衛門＋	ATHENA	價格未定	ETC
	必殺パチンコステーション	必殺彈珠機 STATION	SUN SOFT	6800日圓	ETC
	Extreme Power(暫名)	Extreme Power(暫名)	PROFIRE	價格未定	STG
	天地を殉らうII〜赤壁の戦唱唱	吞食天地II〜赤壁之戰	CAPCOM	價格未定	ACT
	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	價格未定	STG
	リンクオブサイアス	RING OF SIAS	ATHENA	6800日圓	RPG
	ザ・心理ゲーム	THE 心理 GAME	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ETC
	ときめきメモリアルプライベートコレクション	心跳回憶私人珍藏集	KONAMI	價格未定	ETC
	アテナの家庭盤〜ファミリーゲームス	ATHENA家庭遊戲	ATHENA	5800日圓	ETC
	エアーマネジメント96	大航空時代96	光榮	8800日圓	SLG
	極大道棋	極大道棋	每日 COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	おーちゃんのお絵かきロジック2〜カラーもありますわ(暫名)	繪畫邏輯2	SUN SOFT	價格未定	PUZ
	ザ・キング・オブ・ファイターズ95	拳王95	SNK	價格未定	FIG
	サムライスピリッツ斬紅郎無雙剣	侍魂III斬紅郎無雙劍	SNK	價格未定	FIG
	リアルバウト餓狼伝説	REAL BOUT 餓狼傳說	SNK	價格未定	FIG
	SANKYO FEVER 実機シミュレーション	SANKYO FEVER 實機模擬	TEL研究所	6800日圓	TAB
96夏	Top Gun	Top Gun	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	價格未定	STG
	BELTLOGGER 9	BELTLOGGER	元氣	價格未定	SPT
	スピードドライドー(暫名)	SPEEDMDRIVER	MIZUKI	價格未定	RAC
	GUNSHIP 2000	GUNSHIP 2000	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	STG
	MELT(暫名)	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
秋季	はるかぜ戦隊Vフォース	春風戰隊 V FORCE	VING	價格未定	ACT
96年	Super 301 S.Q.(暫名)	Super 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	STG
	APACHEアパッチ(暫名)	APACHE(暫名)	GUST	價格未定	STG
	メール・プラーナ	MARU PURANA	GUST	價格未定	STG
	火竜娘－柳判官－(男性版)	火龍娘—柳判官—(男性版)	GUST	價格未定	AVG
	プリンセスメーカー3	美少女夢工場3	SONY COMPUTER	價格未定	STG
	ホームドクター(暫名)	家庭醫生(暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	LIPROS	LIPROS	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	A.AVG
	ツインビーミラクル〜不思議なベルの大陸〜	兵蜂夢幻〜不可思議的小鐘大陸〜	KONAMI	價格未定	RPG
	シーバスフィッツソグ	SEABUS FISHING	VICTOR	價格未定	SPT
	火竜娘－高悠環－(女性版)	火龍娘—高悠環—(女性版)	GUST	價格未定	AVG
	TURF HERO(暫名)	TURF HERO(暫名)	TECMO	價格未定	STG
	MONSTER FARM(暫名)	MONSTER FARM(暫名)	TECMO	價格未定	STG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	ISC	價格未定	ETC
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SONY MUSIC	價格未定	RPG
	DX 人生ゲーム(暫名)	DX 人生遊戲(暫名)	TAKARA	價格未定	ETC
	サクセスストーリー	成功故事	ALTRON	價格未定	STG
	いがらしみきおの　スカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	ゼロヨンチャンプ PLUS(暫名)	ZERO 4 CHAMP PLUS	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	TEAM 47 GOMAN	TEAM 47 GOMAN	COCONUT JAPAN	價格未定	FIG
	SUPER CASINO SPECIAL	SUPER CASINO SPECIAL	COCONUT JAPAN	價格未定	TAB
	モトクロス(暫名)	MOTO CROSS	COCONUT JAPAN	價格未定	RAC
	悪魔城ドラキュラ X〜月下の夜想曲〜	惡魔城 X	KONAMI	價格未定	ACT
	フィッシュ・アイズ	FISHING EYES	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	天地無用！登校無用(暫名)	天地無用！不用上學(暫名)	XING	價格未定	SPT
	ハイオハザート	BIOHAZARD	CAPCOM	價格未定	ETC
	ヴァンパイア	VAMPIRE	CAPCOM	5800日圓	FIG

發售日未定遊戲

時空探偵 DD〜幻のローレライ〜	時空偵探 DD〜幻之 LORELEI〜	ASCII	6800日圓	AVG
レボリューション X(暫名)	REVOLUTION X	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
エイリアン　トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	價格未定	ETC
エキスパート(暫名)	EXPERT(暫名)	日本物產	5800日圓	STG
RPG ツクール(暫名)	RPG 製作室(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
トワイラ　イトシンドローム	TWILIGHQ SYNDROME	HUMAN	價格未定	AVG
ハイパー囲碁	HYPER 圍棋	AKC	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
Super Racer(暫名)	Super Racer(暫名)	BD	價格未定	RAC
ハエ男のスターツアー(暫名)	烏蠅男之星空之旅(暫名)	BD	價格未定	RAC
The 11th Hour〜 The 7th Guest II〜	The 11th Hour〜The 7th Guest II〜	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
ダービースタリオン PS(暫名)	打啤大賽馬 PS(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
RACE DRIVIN' a Go! Go!	RACE DRIVIN 'a Go! Go!	TIME WARNER	價格未定	RAC
X-MEN	X-MEN	CAPCOM	價格未定	FIG
カボール・スクリーン	CAEALL . SCREEN	SONY COMPUTER	價格未定	未定
大地の子供達〜マーセルヴァの杖〜	大地之孩子們	MAXFIVE	價格未定	RPG
The Tower	The Tower	OPENBOOK	6800日圓	SLG
FLY(暫名)	FLY(暫名)	MDBEE	價格未定	AVG
ソーラー・エクリプス(暫名)	SOLAR ECLIPSE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	STG
3D ベースボール(暫名)	3D 棒球(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SPG
レガシー・オブ・ケイン(暫名)	LEGACY OF KAIN(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
PS 版ファミスタ(暫名)	PS 版 FAMISTAR 棒球(暫名)	NAMCO	價格未定	SPG
マジックカーペット	MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ZXE-D(ゼクシード)	ZXE-D	BANDAI	價格未定	ACT
アーク　ザ　ラッド2	ARC THE LAD 2	SONY COMPUTER	價格未定	RPG
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
クマのブー太郎空はピンクだ！全員集合!!(それダメっす)	熊之猪太郎	小學館 PRODUCTION	價格未定	ETC
アリーナ(暫名)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
CRW/カウンターレヴォリューションウォー	CRW 鎮暴特勤隊	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SLG
シムシティ2000	模擬城市2000	ARTDINK	價格未定	SLG
ルパン三世　カリオストロの城(暫名)	無敵特務　加利　賀之城(暫名)	ASMIK	價格未定	AVG
三国志英傑伝	三國志英傑傳	光榮	價格未定	S.RPG
プロ指南ウルトラ麻雀　兵	職業指南超級麻雀　兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
スーパー忍者　悟空(暫名)	超級忍者　悟空(暫名)	SANTOS	價格未定	ACT
パヘット　スーピロミィ	PUPPET ZOO	HUMAN	價格未定	ETC
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	ETC
ウルトラ万馬券	ULTRA 萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
競艇伝説(暫名)	競艇傳說(暫名)	日本物產	5800日圓	ETC
ギャラクシアン^{3}(暫名)	GALAXIAN^{3}	NAMCO	價格未定	STG
EO(暫名)	EO(暫名)	WARP	價格未定	ETC
XS(暫名)	XS(暫名)	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
ヴァルナホース(暫名)	VALUNA HORSE(暫名)	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
3D レミングス(暫名)	3D 北極鼠(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	PUZ
WipeOut(暫名)	WIPEOUT(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	ETC
ESPN Ertreme Games(暫名)	ESPN EXTREME GAMES	SONY COMPUTER	價格未定	ACT
Destruction Derby(暫名)	DESTRUCTION DERBY(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	RAC
Warhawk(暫名)	WARHAWK(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	SLG
シェルショック	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800日圓	A.STG
ウイングコマンダーIII	WING COMMONDER III	EA VICTOR	7800日圓	STG
ビューポイト	VIEW POINT	EA VICTOR	5800日圓	STG
オーガリアン－亜人伝－	亞人傳	VISIAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
NFL　クォーターバックラブ '96	NFL 美式足球 '96	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
黄昏の国のオード	黃昏國	TONKIN HOWE	價格未定	RPG
1950 アメリカンドリームズ	1950　美國夢	SCE	5800日圓	ETC
Not Treasure Hunter	Not Treasure Hunter	ACTIART	價格未定	AVG
キング　オブ　スタリオン(暫名)	KING OF STALLION	日本物產	6800日圓	SPT
ショックウェーブ　アサルト	SHOCK WAVE ASUCT	EA VICTOR	6800日圓	ACT
バーチャル　リモコン(ヘリポートI)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ビクトリーショット(暫名)	VICTORY SHOOT	VAP	6800日圓	ACT
The Open Golf(暫名)	The Open Golf(暫名)	BANPRESTO	價格未定	SPT

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	DOOM(暫名)	DOOM(暫名)	SOFT BANK	價格未定	ACT
	ミッドランド～幻の王国～(暫名)	MIDLAND～幻之王國～(暫名)	未來SOFT	價格未定	RPG
	3D ゴルフ(暫名)	3D 哥爾夫球(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	SPG
	バトルオブ……?(暫名)	BATTLE OF……?(暫名)	BANPRESTO	價格未定	SLG
	トンズラ君	頓斯拿君	ソラソ	價格未定	ETC
	進め!対戦ぱずるだま	去吧!對戰PUZZLE蛋	KONAMI	價格未定	PUZ
	ワールドサッカーウイニングイレブン	世界足球 WINNING ELEVEN	KONAMI	價格未定	SOC
	グラディウス DELUXE PACK	GLADIUS DELUXE PACK	KONAMI	價格未定	STG
	KING'S FIELD III	KING'S FIELD III	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG
	アウトライブ ZERO	OUTLIVE ZERO	SUN SOFT	價格未定	ACT
	シミュレーションズー(暫名)	Sim Zoo	SOFTBANK	價格未定	SLG
	バディムス(暫称)	Batiums	SOFTBANK	價格未定	PUZ
	放課後(暫称)	放學後	BPS	5800日圓	SLG
	フライングスピリット(暫称)	FYING SPIRIT	ART SYSTEM WORK	價格未定	STG
	ギルティギア	GUILTY GEAR	ART SYSTEM WORK	價格未定	ACT
	ワイアードナイツ	WIADNATSU	ART SYSTEM WORK	價格未定	ETC
	碁仙人(暫名)	圍棋仙人	J・WING	價格未定	TAB

● MEGA DRIVE

96年2月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
2月	シャドウラン	SHADOW RUN	COMPILE	7800日圓	RPG

發售日未定遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	魔導物語1	魔導物語1	COMPILE	價格未定	RPG

● SATURN

96年1月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
12日	麻雀狂時代コギャル放課後編	麻雀狂時代放學後編	MICRONET	5800日圓	TAB
	プロ麻雀極S	專業麻雀極S	ATHENA	6800日圓	TAB
19日	必殺パチンココレクション	必殺彈珠機 COL-LECTION	SUN SOFT	6800日圓	TAB
26日	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(舜帝)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列(舜帝)	SEGA	1280日圓	ETC
	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(リオン・ラファール)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列 (LION)	SEGA	1280日圓	ETC
	ガーディアンヒーローズ	GUARDIAN HEROES	SEGA	5800日圓	ARPG
	天地無用!魅御理温泉湯けむりの旅	天地無用!魅御理溫泉之旅	YUMEDIA	8900日圓	AVG
	松方弘樹のワールドフィッシング	松方弘樹之世界垂釣	MEDIA QUEST	5800日圓	RPG
	サイベリア	西伯利亞	INTERPLAY	6500日圓	RPG
	ロードランナー レジェンドリターンズ	ROAD RUNNER LEAGEND RETURNS	パトラ	5800日圓	ACT
	ザ・ホード	THE HOOD	BMG VICTOR	5800日圓	TAB
	DEATH MASK	DEATH MASK	BANDAI INTERNATIONAL 電腦工房	8800日圓	AVG
	でろーでろブ	DERO DERO DERO	TECMO	5800日圓	ETC
	ストリートファイター ZERO	少年街霸	CAPCOM	5800日圓	FIG

96年2月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
16日	四柱推命ピタグラフ	四柱推命 VITAGRAPH	DATAM POLYSTAR	5800日圓	ETC
23日	ハイパー3D 対戦バトルゲボッカーズ	HYPER 3D對戰 戰鬥纜車	RIVERHILL	5800日圓	RAC
	提督の決断II	提督之決斷II	光榮	10800日圓	SLG
	ジーバスフイッシング	SEA BERTH FISHING	VICTOR	6800日圓	SPT
	くるりんPA!	爆炸方塊	SKY-THINK SYSTEM	3980日圓	PUZ
	サンダーホークII	THUNDER HAWK II	VICTOR	5800日圓	STG
	料理の鉄人 KITCHEN STADIUM TOUR	料理之鐵人	HAMLET	5000日圓	ETC
	ハイパー3D対戦バトル GEBOCKERS 対戦ケーブルつき限定版	HYPER 3D對戰戰鬥纜車附對戰線限定版	RIVERHILL	6300日圓	RAC
下旬	ぐっすんおよよ	GUSSUN OYOYO	XING	價格未定	PUZ
	CUBIC GALLERY	CUBIC GALLERY	WE NET	價格未定	ETC
	タイタンウォーズ	泰坦戰爭	BMG VICTOR	5800日圓	SLG
	アイドル麻雀ファイナルロマンスR	偶像麻雀 FINAL ROMANCE R	AKC講談社	價格未定	TAB
2月	Defcon 5	Defcon 5	MULTI SOFT	5800日圓	STG
	THE GHEN WAR	THE GHEN WAR	VIRGIN	5800日圓	SLG
	ピンボール グラフィティ	PINBALL GRAFFITI	PACK IN VIDEO	價格未定	ETC
	PD ウルトラマンリンク	PD ULTRAMAN LINK	HUDSON	價格未定	SPT
	NINKU～忍空～強気な奴等の大激突!	NINKU～忍空～強者之戰	SEGA	5800日圓	ACT
	フェダ・リメイク!～エソブレム・オブ・ジャスティス～	FEDA REMAKE! 正義之紋章	YANOMAN	6300日圓	RPG
	ヴァソパイア ハンター	VAMPIRE HUNTER	CAPCOM	6800日圓	FIG
	ゲームの達人2	遊戲之達人2	SUN SOFT	價格未定	ETC
	ROBO・PIT	ROBO・PIT	ALTRON	5800日圓	FIG
	Jリーグプロサッカークラブをつくろう!	日本足球聯賽・創造職業球應	SEGA	6800日圓	SLG
	RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	5800日圓	AVG
	THE TOWER	THE TOWER	OPEN BOOK	6800日圓	SLG
	おまかせ!退魔業	交給我吧!退魔業	SEGA	價格未定	STG
	クイズ365	問答365	OZ CLUB	6800日圓	ETC

96年3月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
1日	MEDIAROMANCER FOR SEGASATURN 浅倉大介	MEDIAROMANCER FOR SEGASATURN 淺倉大介	FAN HOUSE	5800日圓	ETC
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ(影丸)	VIRTUA FIGHER CG 相片集系列(影丸)	SEGA	1280日圓	ETC
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ(ジェフリー・マクワイルド)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列 (JEFFRY)	SEGA	1280日圓	ETC
.5日	ZORK I(ゾーク・ワン)	ZORK I	翔泳社	5800日圓	AVG
	フイッシング甲子園	FISHING甲子園	KING RECORD	6800日圓	SPT
上旬	きゃんきゃん バニープルミエール(暫名)	CAN CAN BUNNY 首演	KIDS	5800日圓	ETC
下旬	アルバートオデッセイ外伝ーLEGEND OF ELDEAN	ALBERT ODYSSEY 外傳	SUNSOFT	6500日圓	RPG
	CRITICOMーザ・クリティカルコンバット	THE CRITICAL COMBAT	VIC東海	價格未定	FIG
3月	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVANTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	慶応遊撃隊 活劇編	慶應遊戲隊 活劇編	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	HORROR TOUR(ホラーツアー)	HORROR TOUR	OCC	5800日圓	AVG
	麻雀ハイパーソアクションR	麻雀 HYPER REACTION R	SAMMY	價格未定	TAB
	ザ・キング・オブ・ファイターズ '95	拳王 '95	SNK	價格未定	FIG
	ドラゴンフォース	DRAGON FORCE	SEGA	價格未定	RPG
	バーチャフォトタジオ	VIRTUA PHOTO STUDIO	ACCLAIM	6800日圓	ETC
	上海 Great Moments	上海 Great Moments	SUN SOFT	價格未定	ETC
	アイドル雀士スーチーパイII(18禁)	美少女雀士II(18禁)	JALECO	5800日圓	ACT
	スラム ドラゴン	SLUM DRAGON	JALECO	5800日圓	ACT
	JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980日圓	RPG
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	まうすけのオジャマざね～るど(暫名)	舞助的騷擾世界	DATA EAST	價格未定	PUZ
	開運!なんでも鑑定団	開運!甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	ライフスケイプ～生命40億年はるかな旅	無限生機	MEDIA QUEST	價格未定	ETC

96年4月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
上旬	パチソカー(暫名)	彈珠高手(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ETC
下旬	飯島愛インタラクテイブ	飯島愛 INTERACTIVE	INNER BRAIN	價格未定	ETC
4月	風水先生	風水先生	HAMLET	5800日圓	SLG
	出世麻雀 大接待	出世麻雀 大接待	KING RECORD	5800日圓	ETC

96年發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
96春	新世紀 エヴアンゲリオン	新世紀 EVANGELION	SEGA	價格未定	AVG
	3×3 EYES～吸精公主～	3×3 EYES～吸精公主～	日本CREATE	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル～forever with you～	心跳回憶～forever with you～	KONAMI	價格未定	SLG
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	FARADOON 龍城傳說	PIONEER LDC	價格未定	A・RPG
	大冒険セントエルモスの奇跡	大冒險 St. Elmos 之奇跡	PAI	6800日圓	S・RPG
	ナイトストライカーS	NIGHT STRIKER S	VING	價格未定	STG
	斉天大戦～孫悟空～(暫名)	齊天大戰～孫悟空～(暫名)	GLAMS	價格未定	S・RPG
	メタルブラック	METAL BLACK	VING	價格未定	STG
	サクラ大戦	櫻大戰	SEGA	價格未定	ETC
	THOR～精霊王紀伝～	THOR～精靈王紀傳～	SEGA	價格未定	ARPG
	ルナ ザ シルバースター	LUNAR THE SILVER STAR	角川書店	價格未定	RPG
	ダークセイバー	DARK SABER	CLIMAX	價格未定	ACT
	パソツァード ラグーソ ツヴァイ	PANZER DRAGON ZWEI	SEGA	價格未定	STG
	ワールド アドバソスド大戦略作戦ファイル	WORLD ADVANLED 大戰略作戰 FINAL	SEGA	價格未定	SLG
	餓狼伝説3 ー遙かなる闘いー	餓狼傳說3 ー遙遠的戰鬥ー	SNC	價格未定	FIG
	GOTHA II・天空の騎士	GOTHA II・天空之騎士	光榮	價格未定	SLG
	ISTO EZICO ジーコの考えるサッカー	薛高足球	MIZUKI	價格未定	SPT
	ルパン三世 THE MASTER FILE	雷朋三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800日圓	ETC
	リンクルリバーストーリー	WRINKLE RIVER STORY	SE & A	價格未定	SLG
	実戦パチンスロ必勝法!3	實戰彈珠機必勝法!3	SAMMY	價格未定	ETC
	ソニックウイングススベシャル	Sonic Wings Special	MEDIA QUEST	價格未定	STG
	GUNGRIFFON-THE EURASIAN CONFLICT	GUNGRIFFON	GAME ART	價格未定	STG

	エンジェルパラダイス	Angle Paradise	SAMMY	價格未定	SLG
	エアーマネジメント96	大航空時代96	光榮	8800日圓	SLG
	ウイニングポスト2	Winning Post 2	光榮	9800日圓	SLG
	三国志英雄伝	三國志英雄傳	光榮	8800日圓	SLG
	天地を喰らうII－赤壁之戦	吞食天地II赤壁之戰	CAPCOM	價格未定	ACT
96夏	大運動会(暫名)	大運動會(暫名)	INKREMAIN P	價格未定	SPT
	ラグナロック　ステージ	(未定)	DIGITAL FRONDIA	價格未定	ETC
96年	サクセスストーリー	成功物語	ALTRON	價格未定	SLG
	コットン2	綿花仙女 COTTON 2	SUCCESS	價格未定	STG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	TIZ～Tokyo Insect Zoo	GENERAL	價格未定	AVG
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉　魔幻槍	TAKARA	價格未定	AVG
	ゼロヨンチャンプ　Special(暫名)	ZERO 4 CHAMP Special(暫名)	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	スナッチャー	SNATCHER	KONAMI	價格未定	AVG
	FIFA サッカー96	足協足球96	EAV	5800日圓	SOC

發售日未定遊戲

同級生～if～(暫名)	同級生～if～(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
卒業S(暫名)	卒業S(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
モンスターメーカー～ホーリータカー～(暫名)	MONSTER MANKER～HOLY DAGGER(暫名)	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
時空探偵 DD～幻のローレライ～	時空偵探 DD～幻之LORELEI～	ASCII	6800日圓	AVG
レボリューション X	REVOLUTION X	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
エイリアン　トリロジー	ATIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	價格未定	未定
ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
誕生 S	誕生 S	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
ファンタジーアース(暫名)	夢幻大地(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
モータルコンバットII完全版	龍爭虎鬥II完全版	ACCLAIM JAPAN	價格未定	FIG
天外魔境外伝第四の黙示録	天外魔境外傳　第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
ARENA(暫名)	ARENA(暫名)	SOFT BANK	價格未定	RPG
ハードコア	HARDCORE	VIRGIN . INTERRACTIUE	價格未定	AVG
The 11 Hour～The 7th Guest II～	The 11 Hour～The 7th Guest II～	VIRGIN . INTERRACTIUE	價格未定	AVG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
Super 301 S.Q. (暫名)	Super 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
US ドラッグチャンプ(暫名)	U.S. DRAGCHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
V. R. 麻雀	V.R. 麻雀	日本物產	價格未定	ETC
重装機兵レイノス2(暫名)	重裝機兵 LEYNOS 2(暫名)	MASIYA	價格未定	ACT
ダービースタリオン・サターン(暫名)	打吡大賽馬・SATURN(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
碁仙人(暫名)	圍棋仙人(暫名)	J.WING	價格未定	ETC
現代大戦略 Strikes (暫名)	現代大戰略 Strikes(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪(暫名)	怪物之王 黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター(暫名)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
神罰　人生の意味	神罰　人生之意味	GAINAX	價格未定	SLG
ドラえもん(暫名)	叮噹(暫名)	EPOCH社	價格未定	未定
心霊呪殺師　太郎丸(暫名)	心靈呪殺師　太郎丸(暫名)	TIME WARNER	價格未定	ACT
3D ベースボール(暫名)	3D 棒球(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SPG
レガシー・オブ・ケイン(暫名)	LEGACY・OF・KAIN	BMG VICTOR	價格未定	RPG
GEX ゲックス(暫名)	GEX(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ウイングコマンダーIII	WING COMMANDER III	EA VICTOR	價格未定	SLG
ビューポイント	VIEW POINT	EA VICTOR	5800日圓	STG
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
超兄貴～究極無敵銀河最強男～	超兄貴～究極無敵銀河最強男	NCS	價格未定	STG
ファンタステップ	FANTASPE	JALECO	價格未定	AVG
テラクレスタ NEO	TERA CURESTA NEO	日本物產	價格未定	STG
空想科学世界ガリバーボーイ	空想科學世界 GULIVER BOY	HUDSON	價格未定	RPG
アローン・イン・ザ・ダーク2	ALONE IN THE DARK 2	EA VICTOR	5800日圓	AVG
シェルショック	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800日圓	AVG
レインドロップ	RAIN DROP	EA VICTOR	5800日圓	SLG
AQUAZONE for SEGA Saturn	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003 Inc.	5800日圓	AVG
NFL　クォーターバッククラブ　'96	NFL 美式足球 '96	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
AQUA WORLD 海美物語	AQUA WORLD 海美物語	MIZUKI	價格未定	AVG
ストリーファイター　II　ムービー	STREET FIGHTER II MOVIE	CAPCOM	6800日圓	FIG
スポット 3	SPORT 3	VIRGIN	價格未定	SPT
ビクトリー　ゴール 96′	VICTORY GOAL 96′	SEGA	價格未定	SPT
ファイティング　バイパーズ	FIGHTING VIPERS	SEGA	價格未定	STG
電脳戦機　バーチャロン	電腦戰機 VIRTUALON	SEGA	價格未定	STG
エンジェル　グラフィティ	ANGEL GRAFFITI	SOFT VISION	價格未定	SLG
サイバー　ウォー	CYBER WAR	SOFT VISION	價格未定	FIG
サッカー(暫名)	足球(暫名)	SOFT VISION	價格未定	SPT
パチンコ(暫名)	彈珠機(暫名)	SOFT VISION	價格未定	ETC
TECMO SUPER BOWL(暫名)	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
X-JAPAN 2(暫名)	X-JAPAN 2	世嘉	價格未定	ETC
EXECTOR	EXECTOR	ART SYSTEM WORK	價格未定	STG
フライングスピリット(暫名)	FRING SPIRIT	ART SYSTEM WORK	價格未定	STG
ワイアードナイツ	Wiadnatsu	ART SYSTEM WORK	價格未定	ETC
クロツクワークス	CLOCKWORKS	德間書店	價格未定	A.PZG

●超級任天堂

96年1月發售遊戲

12日	魔導物語～はなまる大幼稚園児～	魔導物語～花園大幼稚園兒～	德間書店 INTERMEDIA	9900日圓	RPG
19日	磯釣り－離島編－	岸邊垂釣－離島編－	PACK IN VIDEO	10800日圓	ETC
	的中競馬塾	中獎賽馬教會	BANPRESTO	9980日圓	ETC
26日	幼稚園戦記まだら	幼稚園戰記魔陀羅	DATAM POLYSTAR	9800日圓	RPG
	無人島物語	無人島物語	KSS	12800日圓	SLG
	平成軍人将棋	平成軍人將棋	ガロッツェリアジャハン	9800日圓	TAB
	囲碁倶楽部	圍棋俱樂部	HECT	12800日圓	TAB
	スーパー野球道	超級野球道	BANPRESTO	12800日圓	SPT
	信長の野望・天翔記	信長之野望・天翔記	光榮	12800日圓	SLG
31日	RPG ツクール2	自製RPG 2	ASCII	12800日圓	SPT
下旬	SD ガンダム Power Formation Puzzle	SD 高達 Power Formation Puzzle	BANDAI	8800日圓	PUZ
1月	京楽・三洋・マルホン Parlor！5 パチンコ3社・実機シミマレーションダーム	京樂・三洋・MALHON Parlor！5 彈珠機3社・實機模擬	日本TELENET	9980日圓	ETC

96年2月發售遊戲

2日	幕末降臨伝ONI	幕末降臨傳ONI	BANPRESTO	12800日圓	RPG
9日	将棋最強II実戦対局編(暫名)	將棋最強II實戰對局編(暫名)	魔法	11800日圓	TAB
	バハムートラグーン	巴哈馬湖	SQUARE	11400日圓	RPG
	ときめきメモリアル～伝説の樹下で～	心跳回憶～在傳說之樹下～	KONAMI	9980日圓	SLG
23日	クーリースカンク	奴隸鼬鼠	VISIT	9300日圓	ACT
	バトルテック3050	BATTLE TECH 3050	akc講談社	9800日圓	ACT
	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	G・O・D～聽到醒覺的呼喚之聲～	IMAGINEER	11400日圓	RPG
	美少女レスラー列伝～ブリザードユキ乱入!?(暫名)	美少女摔角手列傳(暫名)	KSS	12800日圓	ACT
	ガンハザード	GUN HAZARD	SQUARE	11400日圓	A. RPG
	蓬萊学園の冒険！	蓬萊學園的冒險！	J. WING	12800日圓	SPT
29日	スーパーファミスタ5	超級FAMISTA 5	NAMCO	7980日圓	SPT
	晦・つきこもり	晦	BANPRESTO	12800日圓	ETC
	美少女戦士セーラームーン Super S～全員参加!!主役争奪戦～	美少女戰士 Sailormoon Super S～全員參加!!主角爭奪戰～	ANGEL	10800日圓	FIG
	あかずの間	空房	VISIT	9800日圓	ETC
	タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	9980日圓	AVG
	Jumpin' Derby	Jumpin' Derby	ナグザット	9800日圓	SPT
	星のカービィスーパーデラックス(暫名)	星之卡比 SUPER DELUX	任天堂	9800日圓	ACT
	プロ棋士人生シミュレーション将棋の花道	專業棋士人生模擬將棋的花道	ALTUS	1280日圓	TAB
	レナスII－封印の使徒	古代機械之記憶II－封印之使徒	ASMIC	11400日圓	RPG
	ダービスタリオン96	打吡STALLION 96	ASCII	12800日圓	SPT
下旬	京楽・三洋・マルホン Parlor！5 パチンコ3社・実機シミマレーションゲーム	京樂・三洋・MALHON Parlor！5 彈珠機3社・實機模擬	日本 TELENET	9980日圓	ETC

96年3月發售遊戲

1日	カオスシード～風水回廊記～	CHAOS SEED 風水回廊記	ATITO	9980日圓	RPG
	鮫亀	鮫龜	HUDSON	8980日圓	PUZ
9日	スーパーマリオRPG	超級瑪利奧 RPG	任天堂	9800日圓	RPG
15日	フィッシング甲子園	FISHING甲子園	KING RECORD	9800日圓	SPT
	峠・伝説最速バトル	峠・傳說最速賽車	BPS	10800日圓	RAC
22日	忍たま乱太郎2	忍者亂太郎2	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
29日	GT レーシング	GT RACING	IMAGINEER	10800日圓	RAC
3月	96全国高校サッカー選手権	96全國高校足球選手權	魔法	9980日圓	SOC
	林海峯九段の囲碁道場	林海峯九段圍棋道場	AKC講談社	14800日圓	TAB
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	WRESTLE MENIA	ACCLAIM JAPAN	11800日圓	SPT
	NFLクォーターバッククラブ'96	NFL QUOTA BACK CLUB '96	ACCLAIM JAPAN	11800日圓	SPT
	レボリェーション X	REVOLUTION X	ACCLAIM JAPAN	11800日圓	ACT
	牧場牧語	牧場牧語	PACK IN VIDEO	10800日圓	SLG
	エナジーブレイカー	ENERGY BREAKER	TAITO	9980日圓	ACT
	実戦パチスロ必勝法！山佐伝説	實戰彈珠機必勝法！山佐傳說	SAMMY	價格未定	ETC
	実戦パチンコ必勝法！2	實戰彈珠機必勝法！2	SAMMY	價格未定	ETC
	魔装機神スーパーロボット大戦外伝	魔裝機神超級機械人大戰外傳	BANPRESTO	12800日圓	SLG
	ドラゴンボール Z Hyper Dimension	龍珠 Z Hyper Dimension	BANDAI	10900日圓	FIG
	ごきんじょ冒険隊	鄰居冒險隊	PIOWEER LCD	9980日圓	AVG
	MASK マスク	變相怪傑	東寶	9800日圓	ACT
	銀河戦国羣雄伝　ライ	銀河戦国羣雄伝　雷	ANGEL	10800日圓	SLG
	アルナムの牙～獣族十二神徒伝説～	艾拉姆之牙～獸族十二神徒傳說～	RIGHT STUFF	11800日圓	RPG
	赤ずきんチャチャ	紅頭巾查查	TOMY	9800日圓	ACT
	ファイアーエムブレム　光をつぐもの(暫名)	火炎之紋章　光的繼承者(暫名)	任天堂	9800日圓	RPG
	サウンド　ノベルツクール	自製音樂小說	ASC	12800日圓	ETC
	ベストショット　プロコルフ	BEST SHOOT　職業哥爾夫球	ASC	12800日圓	SPT
	NEW ヤッターマン　難題かんだいヤジロベエ	新小雙俠	YUTAKA	9800日圓	ACT
	DOOM	DOOM	IMAGINEER	12800日圓	STG

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	必殺パチンココレクション4	必殺彈珠機大全4	SUN SOFT	價格未定	ETC
	機動戦士Zガンダム(暫名)	機動戦士Z高達(暫名)	BANDAI	11800日圓	SLG
	新機動戦記ガンダムW(暫名)	新機動戦記高達W(暫名)	BANDAI	9800日圓	ACT
	ギャンブル放浪記	賭博放浪記	BOP	價格未定	TAB

96年4月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
中旬	一発逆転！競馬・競輪・競艇	一力逆轉！賽車・賽車・賽艇	POW	價格未定	ETC
4月	すばぽーん DX	超級方塊 DX	YUTAKA	8800日圓	PUZ
	TRAVERS Starlight & Prairie(暫名)	TRAVERS Starlight & Prairie(暫名)	BANPRESTO	12800日圓	SLG
	モンスタニア	MONSTERINA	PACK IN VIDEO	10800日圓	RPG
	海ぬし釣り	海岸垂釣	PACK IN VIDEO	9800日圓	ETC
	音楽ツクール"かなでーる"(暫名)	自製音樂"演奏"	ASCII	9980日圓	ETC
	サラブレッド フリーダーIII	純種馬繁殖III	HECT	9800日圓	SPT
	Jリーグエキサイトステージ96	J 聯賽 EXCITE STAGE 96		9980日圓	SOC

96年7月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
27日	シムシティ Limited(暫名)	SIM CITY Limited(暫名)	IMAGINEER	12800日圓	SLG

96年發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
96春	実況競馬シミュレーション厩舎物語～Stable Star～	實況賽馬模擬廐舍物語～Stable Star～	KONAMI	12800日圓	SLG
	鎧神戦記ミレニアムソード(暫名)	鎧神戦記至福千華劍	MAGIFACT	價格未定	RPG
	実況パワープロレスリング'96マツクスボルテージ	實況 POWER 摔角 '96 MIX VOLTAGE	KONAMI	價格未定	SPT
	実況パワフルプロ野球3	實況棒球3	KONAMI	價格未定	SPT
	アテナの家庭盤～ファミリーゲームス	ATHENA家庭遊戲	ATHENA	6800日圓	TAB
	タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	9980日圓	TAB
冬季	ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
96年	爆走兄弟レッツ&ゴー!!(暫名)	爆走兄兒 LET & GO!!(暫名)	ASCII	價格未定	RAC
96年	帝国創世記アレクサンダー伝説	帝國創世記亞歷山大傳說	VIRGIN	9800日圓	RPG

發售日未定遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	ドレミファンタジー ミロンのドキドキ大冒険	DO RE MI FANTASY 米洛之大冒險	HUDSON	9800日圓	ACT
	トムとジェリー2 トムVSジェリー	湯姆與謝利2	ALTRON	9900日圓	ACT
	新宿放浪記(暫名)	新宿放浪記(暫名)	POW	價格未定	ETC
	空想科学世界 ガリバーボーイ	空想科學世界 GULLIVER BOY	BANDAI	價格未定	ACT
	みる・きく・あそぶ Fido Dido 救 Q BOX	看・聽・玩 Fido Dido 救 Q BOX	KANEKO	8800日圓	ETC
	飛龍の拳プロ(暫名)	飛龍之拳 PRO(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	義経伝説	義經傳說	ASCII	9800日圓	RPG
	ストーンプロテクターズ	石頭保衛者	KEMCO	9800日圓	SLG
	シェラザード伝説・ザ・プレリュード(暫名)	西拉撒都傳說(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	A.RPG
	ドナルドダックのマウイマラード(暫名)	唐老鴨的瑪域瑪拉度(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
	ポカホンタス(暫名)	POKAHONDAS(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
	トイ・ストーリー	TOY STORY	CAPCOM	價格未定	ACT
	魔法陣グルグル2(暫名)	魔法陣轉轉轉2(暫名)	ENIX	價格未定	RPG
	リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800日圓	SPT
	スーパー ファミリーゲレンデ	超級 FAMILY 滑雪練習場	NAMCO	8800日圓	SPT
	フェリシア	法利西亞	TONKIN HOUSE	9900日圓	RPG
	マサカリ 伝説・スーパーRPG 編	瑪莎加利傳說・超級 RPG 編	TONKIN HOUSE	9900日圓	RPG
	勾玉伝説	勾玉傳說	ENIX	價格未定	RPG
	ダークハーフ	DARK HALF	ENIX	價格未定	RPG
	アラビアンナイト～砂漠の精霊王～	阿拉伯騎士～砂漠之精靈王～	TAKARA	9980日圓	RPG

● PC ENGINE

96年1月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
1月	Dead of the Brain Ⅰ・Ⅱ	Dead of the Brain Ⅰ Ⅱ	NEC HE	7800日圓	AVG
	バザールでござ～るのゲームでござ～る	購物猴子遊戲	NEC HE	7800日圓	ACT

96年發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
96年	てきぱきワーキン♥ラブ	爽利工作♥LOVE	NEC HE	價格未定	AVE
	スペースファンタジーゾーン	太空幻想空間	NEC AVENUE	4800日圓	STG
	魔導物語Ⅰ～炎の卒園児～	魔導物語Ⅰ～炎之畢業兒～	NEC AVENUE	7800日圓	RPG
	ヴァージン・ドリーム	少女夢	德間書店 INTERMEDIA	8800日圓	SLG

發售日未定遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	Go! Go! バーディチャンス	GO！GO！哥爾夫球	NEC HE	價格未定	SPT
	もってけたまご	小蛋…	NAXAT	6400日圓	PUZ
	モンスターメーカー～神々の方舟～	怪物工場～衆神之方舟～	NEC AVENUE	價格未定	RPG
	DE・JA	DE. JA	NEC AVENUE	價格未定	AVG
	スチームハーツ	STEAM HEART	TGL	價格未定	STG
	Jリーグ パワースタジアム	日本足球聯賽 POWER STADIUM	HUDSON	價格未定	SPT
	ぷよぷよCD通(2)	PUYU PUYU CD通2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	PUZ

● PC-FX

96年1月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
26日	ときめきカードパラダイス～恋のロイヤルストレートフラッシュ	心跳啤牌天堂～戀愛的同花順	SONET	8800日圓	

96年2月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
2月	バウンダリーゲート ドータ・オブ キングダム	BOUNDARY GATE 皇國之女兒	NEC HE	價格未定	RPG
	お嬢様捜査網	美女搜查網	NEC HE	價格未定	AVG

96年3月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
3月	ミラークルム	MIRACULUM	NEC HE	價格未定	SLG
	MASTERS 遙かなるオーガスタ3	MASTER 哥爾夫球3	NEC HE	價格未定	SPT
	アニメフリーク FX Vol. 3	ANIME FREAK Vol. 3	NEC HE	價格未定	ETC
	ペブルビーチ波濤(暫名)	波濤哥爾夫球(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
	スーパーリアル麻雀 PV FX	超級眞實麻雀 PV FX	NAXAT	價格未定	TAB

96年發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
6月	チップちゃんキーック！	晶片小子飛踢！	NEC HE	價格未定	ACT
7月	LAST IMPERIAL PRINCE	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG
96春	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN 纏組	NEC HE	價格未定	SLG
	女神天国II	女神天國II	NEC HE	價格未定	RPG
	続・初恋物語 修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
	ファーランドストーリーFX	古大陸物語 FX	NEC HE	價格未定	RPG
	パワードール FX	特動機甲隊 FX	NEC HE	8800日圓	SLG

發售日未定遊戲

天地無用！魎皇鬼 FX(暫名)	天地無用！魎皇鬼 FX(暫名)	NEC INTERCHANNEL	價格未定	RPG
バーチャルインベーダー(暫名)	VIRTUAL 太空侵略者(暫名)	NEC HE	價格未定	STG
同級生2	同級生2	NEC AVENUE	價格未定	AVG
ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC AVENUE	價格未定	SLG
卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
きゃんきゃんバニーDX(暫名)	CAN CAN BUNNY DX(暫名)	NEC HE	價格未定	AVG
負けるな魔剣道Z	不可輸的魔劍道Z	NEC HE	價格未定	RPG
VOICE PARADISE	VOICE PARADISE	NEC HE	價格未定	AVG
英雄志願(暫名)	英雄志願(暫名)	NEC HE	價格未定	RPG
スーパーパワーリーグ FX	SUPER POWER LEAGUE FX	HUDSON	價格未定	SPG
デアラングリッサー(暫名)	超級夢幻模擬戰(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
ブルー・シカゴ・ブルース	藍調芝加哥特警	NEC HE	8800日圓	AVG
上海　万里の長城	上海　萬里長城	NEC HE	6800日圓	PUZ
ユナ FX(暫名)	銀河少女傳說 YUNA FX(暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
みにまむなのにっく	變成最少(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
虚空漂流ニルゲンツ	虛空漂流	NEC HE	價格未定	RPG

●3DO

96年1月發售遊戲

1日	Dの食卓ーDirector's Cutー	Dの食桌ーDirector's Cutー	WARP	5980日圓	AVG
13日	門牌伝・アカギ	鬥牌傳	MICRONET	4980日圓	TAB
15日	SHORT WARP	SHORT WARP	WARP	2800日圓	ETC
26日	誕生〜Debut〜PURE	誕生〜Debut〜PURE	Shar Rock	7800日圓	SLG
	サイベリア	西伯利亞	INTER PLAY	6800日圓	AVG
1月	レインドロップ	RAIN DROP	EA VICTOR	5900日圓	AVG
	ファイナルロマンス 2 HYPER EDITION	FINAL ROMANCE 2 HYDER EDITION	ANFANY ENTERTAINMENT TECHNOLOGY	7800日圓	RPG
	ライズオブロボット	RISE OF ROBOT	MULTISOFT	8800日圓	SLG

96年2月發售遊戲

2月	Defcon 5	Defcon 5	MULTI SOFT	5800日圓	SLG
	ときめき麻雀パラダイス SPECIAL〜恋のてんぱいビート〜	心跳麻雀天堂 SPECIAL	SONET	價格未定	TAB
	The Tower	The Tower	OPEN BOOK	6800日圓	SLG
	王国のグランシェフ	王國之 GRANDCHEF	SARA INTERNATIONAL	8800日圓	RPG
	えいごで Go！	英語 Go！	學習研究社	5800日圓	ETC
	キャプテンクエーザー	CAPTAIN QUESTER	STUDIO 3DO	6800日圓	ACT

96年3月發售遊戲

3月	V ゴールサッカー(暫名)	V GOAL SOCCER	TECMO	價格未定	RPG

96年發售遊戲

96春	ブルーフォレスト物語〜風の封印〜	藍森林物語〜風之封印〜	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	ロイヤルプロレスリソグ〜実況ライプ〜	皇家摔角〜現場直播〜	NATSUME	8800日圓	SPT
	ドラゴン・ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
96年	D 之食卓2	D之食卓2(對應 M2)	WARP	8800日圓	AVG

發售日未定遊戲

クレーファイターII	CLAY FIGHTER II	INTERPLAY	價格未定	ACT
キッズ TV	KIDS TV	STUDIO 3DO	價格未定	ETC
バトルスポーツ	戰鬥運動	STUDIO 3DO	價格未定	SPT
スターファイター3000	STAR FIGHTER 3000	STUDIO 3DO	價格未定	STG
横町4丁目おばけ屋敷	横町4丁目鬼屋	WARP	4800日圓	SLG
The 11th Hour〜The 7th Guest II〜	The 11th Hour〜The 7th Guest II〜	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
ナオコとヒデ坊　算数の天才3	算術天才3	學漫	3980日圓	ETC
ナオコとヒデ坊漢字の天才2	漢字天才2	學漫	3980日圓	ETC
ナオコとヒデ坊漢字の天才3	漢字天才3	學漫	3980日圓	ETC
ナオコとヒデ坊国語の天才1	日語天才1	學漫	3980日圓	ETC
ハウスキーパー(暫名)	HOUSE KEEPER(暫名)	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
WATER WORLD	WATER WORLD 未來水世界	INTERPLAV	價格未定	ACT
PO'ed	PO'ed	STUDIO 3DO	價格未定	STG
テレビのツボ　迷プロデューサー伝説	電視壺　迷之 PRODUCER 傳說	阿拉丁工房	6800日圓	AVG
ストリート　ファイターII ムービー	街頭霸王II MOVIE	CAPCOM	6800日圓	ETC
RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	價格未定	STG
キャスパー	鬼馬小靈精	INTER PLAY	6800日圓	ACT
DOOM	DOOM	EA VICTOR	5900日圓	ACT
必殺パチンココレクツョン(暫名)	必殺彈珠機大全	SUN SOFT	價格未定	ETC
クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	價格未定	A.PUZ

●NEO・GEO

96年1月發售遊戲

8日	ソニツクウイングウイングス3	SONIC WINGS 3 (CD-ROM)	VIDEO SYSTEM	7800日圓	STG
26日	リアルバウト餓狼伝説	REAL BOUNT 餓狼傳說(匣帶)	SNK	價格未定	FIG
1月	まる子デラックスクイズ	丸子 DELUXE QUIZ(匣帶)	TAKARA	29800日圓	ETC

96年2月發售遊戲

23日	リアルバウト餓狼伝説	REAL BOUNT 餓狼傳說 (CD ROM)	SNK	價格未定	FIG

96年3月發售遊戲

3月	ステークスウィナー G1 完全制覇への道	STAKES WINNER 完全制霸之道 (CD ROM)	SAURUS	7800日圓	SPT
	神凰拳	神凰拳(匣帶)	SAURUS	價格未定	FIG

96年4月以後發售遊戲

4月	超鉄ブリキンガー	超鐵 BREAKING CAR (匣帶)	SAURUS	價格未定	STG
	神凰拳	神凰拳 (CD-ROM)	SAURUS	價格未定	FIG
5月	超鉄ブリキンガー	超鐵 BREAKING CAR (CD-ROM)	SAURUS	價格未定	STG

96年發售遊戲

96春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	眞說・侍魂武士道烈傳 (CD-ROM)	SNK	價格未定	RPG
	QP	QP (CD-ROM)	SUCCESS	價格未定	PUZ
	ゴール！ゴール！ゴール！	GOAL! GOAL! GOAL! (匣帶)	VISCO	價格未定	SOC
	ゴール！ゴール！ゴール！	GOAL! GOAL! GOAL! (CD-ROM)	VISCO	價格未定	SOC
	NEO Mr. Do!	NEO Mr. Do! (匣帶)	VISCO	價格未定	ACT
	NEO Mr. Do!	NEO Mr. Do ! (CD-ROM)	VISCO	價格未定	ACT
	オーバートップ	OVER TOP (匣帶)	ADK	價格未定	ETC
	パズル de ポン	PUZZLE de PON (匣帶)	VISCO	價格未定	PUZ
	パズル de ポン	PUZZLE de PON (CD-ROM)	VISCO	價格未定	PUZ

發售日未定遊戲

格鬥バレー(暫名)	格鬥排球(暫名) (CD-ROM)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT
ネオジオ CDオリジナル RPG	NEO・GEO CD 原創 RPG (CD-ROM)	ADK	價格未定	RPG
NEO アクションゲーム(暫名)	NEO 動作遊戲(暫名) (CD-ROM)	HUDSON	價格未定	ACT
メタルスラッグ	METAL SLAG (CD-ROM)	NUSUKA	價格未定	STG
メタル゛ラッグ	METAL SLAG (匣帶)	NUSUKA	價格未定	STG
オーバートップ	OVER TOP (CD-ROM)	SNK	價格未定	STC
ビッグトーナメントゴルフ	BIG TOURNAMENT GOLF (CD-ROM)	ナスカ	價格未定	SPT
ビッグトーナメントゴルフ	BIG TOURNAMENT GOLF (匣帶)	ナスカ	價格未定	SPT
FUTSAL(暫名)	FUTSAL(匣帶)	SAURUS	價格未定	STG
FUTSAL(暫名)	FUTSAL (CD-ROM)	SAURUS	價格未定	STG

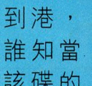
GAME MUSIC STATION

TEXT : LABOR

翻版一樣做到足——SM CD系列



各位這兩個星期可有逛過各大唱片公司呢？自從上期說過《心跳回憶》會出全歌集之後，便心急地等待着那唱片到港，誰知當該碟的



初回版本到港之日，早到貨的唱片公司竟標價500大元，簡直就是開天殺價！筆者當然不甘自投羅網，所以至今也未欣賞過這CD。不過，相信這個價錢很快便會回落。

另外早前致電及來信《遊戲誌》編輯部問《心跳回憶》ORIGINAL GAME TRACK的朋友，現在該碟已經再次到貨，到處都有很賣，價錢仍是380元左右，知音人可以到旺找找看了。

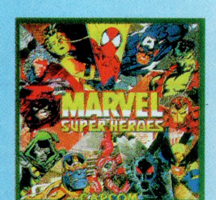
回說今期的主題，相信一些有聽開動畫音樂的樂迷都會聽過SM系列的大名，這個台灣出品的翻版CD系列除了出品動畫CD外，也有推出小量GAME音樂CD和一些偶像CD。這系列翻版CD售價一般都是正版的一半左右，可不像現在的偶像CD那樣便宜，不過包裝工夫可謂做到十足，說明書當然完全「移植」，就是原本正版中的一些特別包裝設如膠片畫也同樣齊備，但一些雙CD或3 CD就通常會逐隻分開獨立發售。

當然，所謂一分錢一分貨，一些講究樂迷都投訴SM系列CD的音質不佳，又有雜音，所以都不選購，不過由於現時原裝遊戲音樂CD價錢一點也不便宜，所以有些樂迷就會先購買其SM版試聽，覺得好的時候才買正版。不過，雖然一些售賣譯漫畫的店鋪也會有SM系列CD賣，但由於在本地市場太小，所以沒有多少商店會經常入新貨。香港入貨算比較新的要算是一間位於銅鑼灣圓型天橋下，邊寧頓街口的小小CD店。



12月份 GAME MUSIC CD新作精選

MARVEL SUPER HEROES



發售日：12月1日
發售商：SONY RECORD
編號：SRCL-3448
價格：2000日圓

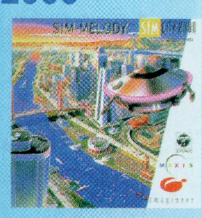
收錄了每一位角色的主題音樂和爆機音樂，全部音樂都是重新混音的。

ROCKMAN THE POWER BATTLE

ARCADE GAME TRACK
發售日：12月1日
發售商：SONY RECORD
編號：SRCL-3451
價格：2000日圓

這唱片的音樂都是把《ROCKMAN》家庭版的各角色主題音樂重新混音而成的「升級版」。

SIM MELODY from SIMCITY 2000



發售日：12月1日
發售商：日本COLUMBIA
編號：COCC-13052
價格：2500日圓

收錄了《SIMCITY 2000》各版圖的音樂，包括一些大家很難玩到的圖版。音樂全經過重新編排。

SEGA ARCADE COLLECTION D-RAM REMIX



發售日：12月1日
發售商：BOP
編號：VPCG-84273
價格：2500日圓

新組合「D-RAM」為一系列世嘉遊戲的音樂重新編排，以獨突的方式演譯，遊戲包括《OUT RUN》、《PHANTASY ZONE》等。

偶像傳說／WINBEE



發售日：12月6日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-7679
價格：2500日圓

又一由WINBEE擔主角的唱片，有歌曲、音樂和短劇。在《TWINBEE》的遊戲世界裏，WINBEE是個深夜電台節目主持人哩。

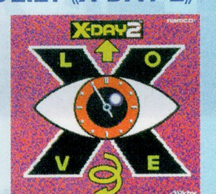
魔女之眠 ORIGINAL SOUND TRACK



發售日：12月10日
發售商：POLYGRAM
編號：POCX-1012
價格：2500日圓

超任恐怖發聲小說《魔女之眠》的BGM經過重新混音之後的版本，音樂不只是充滿詭秘氣氛，也有有氣氛沉靜的音樂。

NAMCO GAME SOUND EXPRESS VOL.27《X-DAY 2》



發售日：12月16日
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-15051
價格：2500日圓

《X-DAY 2》是日本一部內容相當古怪的占算機，所占算的內容都是一些事物距離終結還有多少時間，例如玩者的壽命。這CD正是收錄了該遊戲第二輯的15首音樂。

CAPCOM SOUND SERIES・少年街霸外傳～春麗起程之章～



發售日：12月16日
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-8181
價格：2800日圓

這系列CD從這一張開始改以「CAPCOM SOUND SERIES」為名，第一作就以春麗跟司令的對決為主題。

侍魂 斬紅郎無雙劍



發售日：12月1日
發售商：日本COLUMBIA
編號：COCC-13052
價格：2500日圓

遊戲的原聲CD，由於令集遊戲中大部分角色都是日本人，所以風格較上兩輯更富東洋味。CD中還收錄了約15分鐘遊戲音效。

不可思議的迷宮2 SPECIAL ARRANGE VERSION



發售日：12月20日
發售商：KITTY
編號：KTCR-1363
價格：2800日圓

由杉山幸一和松尾早人合作的音樂，一貫《DQ》系列的壯大氣氛，而這次的音樂就混合了東洋音樂和交響樂的色彩。

FALCOM SPECIAL BOX'96



發售日：12月21日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-9026~8（3 CD集）
價格：6800日圓

這套CD分為三個部分——《伊蘇V》廣播劇、《BRANDISH外傳》廣播劇和FALCOM MUSIC COLLECTION。

立體聲劇場・更！心跳回憶DEC.～FEATURING古式由加利



發售日：12月21日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-7683
價格：2800日圓

廣播劇《更！心跳回憶》的第7集故事，收錄了一首歌，古式一家人也會在廣播劇中出場。

杉山幸一交響組曲「勇者鬥惡龍VI～幻之大地」

發售日：12月21日
發售商：SONY RECORD
編號：SRCL-2737~8（雙唱片）
價格：3800日圓

一如往常一樣，今次《勇者鬥惡龍》的SOUND TRACK同樣是由一張交響樂版本一張原版遊戲音源CD組成。作曲的當然是一直以來的杉山幸一了。

VOICE FROM EMERALD DRAGON

發售日：12月21日
發售商：DATAM POLYSTAR
編號：DPCX-5055
價格：2800日圓

《翡翠龍傳說》的主角們以歌曲來訴說故事，所有歌曲都是新歌。

三國志V



發售日：12月21日
發售商：光榮
編號：KECH-1095
價格：2900日圓

由服部隆之作曲的《三國志V》BGM的交響樂版本。共有20首氣勢磅薄的音樂。

ANGELIQUE～你眼中的夢天使

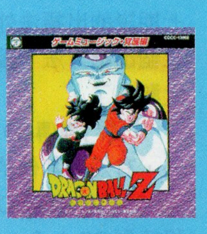


發售日：12月21日
發售商：光榮
編號：KECH-1096
價格：3000日圓

一個不大引起人注意的超任遊戲，最近也推出了PC-FX版。這CD收錄的是《ANGELIQUE》的廣播劇故事。



龍珠Z GAME MUSIC 覺醒編



發售日：12月21日
發售商：日本COLUMBIA
編號：COCC-13062
價格：2800日圓

集超任版和PS版配樂的《龍珠》CD，共有三首歌曲和17首音樂。多首歌曲更有重新混音的版本。

聖夜物語

發售日：12月25日
發售商：東芝EMI（YUMAX）
編號：TYCY-5474
價格：2500日圓

剛在PCE中推出的RPG的音樂集，全部共26首音樂，都是從遊戲CD-ROM中輯錄出來的。

電視遊戲信箱

答信的時候剛好係冬至前夕，大家都趕住返屋企做節，只剩低WATER DRAGON一個人孤伶伶咁繼續努力答信，唉……（編按：老友，咪喺處扮可憐！）

SS版《VF 2》好差……

編輯哥哥：

本人有幾個問題想問問你，希望能多多指教。

1.《VF 2.1》究竟是甚麼？

2.SS版的《VF 2》為甚麼比街機版的差得多？例如人物如像縮小了，WOLF的場地裡，圍著場外的鐵網去了哪兒？而畫面為甚麼矇朧了一些？

3.SS版的《VF 2》各人的招式是否與街機版的一樣？

4.在《VF 2》中，結城晶的絕技「崩擊雲身雙虎掌」除第七期說的出招法外，有沒有第二個出招方法？因為此招實在太難出了。

5.《鬥神傳S》除了丘比特外，有沒有其他的新人物？

6.《VIRTUA COP 2》會否移植到SS上？

7.可否登出《鬥神傳S》，《X-MEN》和《真武鬥傳》的出招表？

8.可否登出《X-MEN》使用豪鬼的方法？

9.可否登出《VF》其他人的CG集？

10.你覺得SS的《VF 2》除了畫面差之外，有甚麼變差的地方？

11.其實SS可否完全移植自己公司出的街機GAME？因為我看過很多隻GAME例如《DAYTONA USA》，《VF 2》等的SS GAME都差過街機很多，所以我省直很擔心這個問題。

12.SS的PRO ACTION REPLAY在香港的價錢是多少？

13.《鬥神傳2》的OVERDRIVE BAR是什麼？

14.《VIRTUA COP》用的《VIRTUA GUN》有日本造和大陸造的嗎？

另外我想問問一些關於接駁上的問題：

15.當遊戲機按上了S端子線或RGB線後，畫面會有什麼改變？

多謝WATER DRAGON先生，實在感激之至。

祝貴刊銷量捷捷上升

第二次寫信來的AKIRA上

AKIRA：

1.你可以參閱本刊第13期。

2.講到底SATURN都只不過係一架家庭用機，如果夾硬要同一的大型街機比較，實在係唔公平，試問你點可以叫一個細路仔舉100公斤呢？又例如一架三菱LANCER E 3點改都唔夠架法拉利F-50快，你明唔明？其實SS版已經出得好好，起碼每個角色的招數都十分流暢，完全無窒嘅感覺，單係哩點就已經值得嘉許。其實就算可以做到街機一樣都唔會做，如果唔係仲有邊個會玩街機呀？老友，隻GAME加埋部主機都係$3000有找，你仲想點呀？

至於解像度，首先你要知道街機係用高解像電視，而你屋企又係咪呢？所以就算SS出到同街機一樣解像度都係冇用，唔信？你自己走去機鋪睇下啲唔係用原裝機玩的《VF 2》同《鐵拳》就知。

3.絕對係一樣。

4.冇。除非你用的有記憶裝置的手掣，否則一定要硬食。

5.應該冇。

6.照情形睇大有可能。

7.可以考慮，《龍珠》已經刊出。

8.睇今期「秘倉」啦！

9.放心，陸續有來。

10.平心而論，SS版《VF 2》的畫面已經唔差，「吋」啲講句，以你要求應該買部街番屋企慢慢玩。

11.唔能夠100%完全移植的唔勁的GAME已經一早在我所料（ST-V例外），唯有希望SEGA做好啲，最低限度都要將GAME的流暢程度完全移植，儘量唔好有窒的感覺。

12.大約係$400-$500左右。

13.當你儲足「OVER DRIVE」後，便可出究極寶技。

14.係，如果係同價就梗係買日版啦（心理上好些少），但如果日版貴就買中國版好過，事關係一支槍啫，唔會差太遠嘅。

15.好簡單，靚好多！

奸商開天殺價

遊戲誌電視信箱主持人WATER DRAGON先生：

你好！小弟上月買了部世嘉SATURN回來，現有問題如下：

1.貴刊可以刊出SATURN版《VIRTUA COP》及《VF 2》的攻略和出招表嗎？

2.SATURN因為冇反蛋碟玩，所以不可能隻隻GAME都買，雖然話就話有代理，咪一樣有奸商開天殺價，像《VIRTUA COP》開售日居然有人賣$9××，有時真想轉玩PLAYSTATION算數！？現在唯有希望貴刊可以製作一個SATURN的遊戲特輯，就像你們第5期的PLAYSTATION遊戲特輯，使我們在買GAME時不會「盲中中」，可以嗎？

3.SEGA街機隻足球遊戲《VIRTUA STRIKER》非常之好玩，唔知幾時至移植到SATURN呢？看「新GAME時間表」又唔見有。

4.「無責任新GAME評壇自選動作」非常有用，可不可增加多幾版呢？之但係評分請不要分得這麼細，因為太主觀了，反而將D位寫多幾句評語好過啦！

土星人上

土星人：

1.你應該睇睇本刊第7期及第13期。

2.有冇買第14期呢？如果你覺得隻GAME一出時太貴，不妨等一至兩星期先買，一來可以落番價，二來又可以睇清楚正唔正同啱唔啱玩先決定都未遲，不過如果你係都要追求第一時間快感，咁就要俾多少少啦。

3.聽聞美國版會先出。

4.值得考慮。

《鐵拳》，《VF 2》邊隻正？

編輯先生：

本人是第一次來信，希望能早日回覆。本人很想問關於SATURN次世代機的問題。

問題

1.SEGA所推出的任何街機遊戲，是否全都會移植落SATURN次世代主機上？

2.《VIRTUA FIGHTER 2》和立體足球《VIRTUA STRIKER》幾時會在SATURN次世代機上推出？

3.貴刊可否將PLAYSTATION的《鐵拳》和SATURN的《VIRTUA FIGHTER 2》作一個比較，比較一下那隻GAME較為優秀、好玩？

最後祝貴刊銷量期期上升！

阿YAT上

阿YAY：

1.哩個問題主要係睇隻GAME響機鋪受唔受歡迎，所以唔係隻隻GAME都會移植。

2.《VIRTUA FIGHTER 2》已經周街有得賣，而《VIRTUA STRIKER》則大有可能先出美國版。

3.基本上兩隻GAME有好多地方唔相似，簡單講句，《VIRTUA FIGHTER 2》係有別於一般格鬥GAME，主要係著重於快、狠、準的全技術型格鬥GAME，而《鐵拳》則係比較似一般的格鬥GAME。

PS有代理時D碟會平幾多？

大佬：

您好！本人由第一期《遊戲誌》睇到而家係長期讀者。

我的問題希望主持人大佬能回答，多謝！！

1.本人是PS和3DO機主，最近還買了HI-SATURN。請問PS是否會在今年出一隻有專用光鎗的遊戲？支光鎗大約售港幣幾多錢？

2.以現時一部32X要幾多錢？

3.第10同11期嘅次世代問答遊戲得獎名單請問會係幾時刊登呢？

4.請問大佬，我昨天行商場時，看見有店主放了一塊街機《三國誌》的試版，還說PS明年會出，是嗎？

5.你認為PS係香港有代理時D碟會平幾多？

多謝！！

祝貴刊永遠咁正

GAME PLAYERS讀者

BRIAN

BRIAN：

1.冇錯，《HORNED OWL》就係可以用槍玩的PS新GAME。

2.32X應該賣$1000左右。

3.已經響第13期公布。

4.應該響今年春季有得賣。

5.照日圓計，應該響$350至$550左右，當然要睇隻GAME本身賣幾多錢。

PLAYSTATION會再出新機

編輯哥哥：

本人？第一次寫信來的，希望你能多多幫我解決以下問題。

1.可不可以刊登GB版《吞食天地》完全攻略，希望第十二期刊登。

2.PLAYSTATION會不會再出新機？

3.SS有甚麼勁GAME？

4.SS SAVE卡在哪裏有得買（因為商店老細話已經停了）？

最後可以的話請在「攻略一族」登多些三級GAME。

三級GAME的人上（因為我看三級GAME大的）

三級GAME的人：

1.GB《吞食天地》實在比較舊，所以都應該唔登攻略，免得被其他讀者話我地炒冷飯。

2.而家部PLAYSTATION都未玩盡，邊有咁快出新款機呀？

3.《VIRTUA FIGHTER 2》，《VIRTUA COP》，《SEGA RALLY CHAMPION》與及《真．女神轉生》等都係近排SS嘅正GAME。

4.你大可以去以下幾處搵搵，港島區—銅鑼灣糖街的銅鑼灣中心；九龍區—深水埗黃金商場，旺角好景中心；新界區—葵芳葵涌廣場，荃灣荃豐中心。

RGB是甚麼？

編輯先生：

本人是初次寄信到來，因為本人買了一部PLAYSTATION主機，所以有一些問題想請教你。

1.本人嘅主機是沒有S端子嘅，是否有S端子比沒有S端子好，沒有S端子是否新版？

2.PS主機後面有DC出力，マルチ出力和通信有甚麼用。

3.如果可以有《BEYOND THE BEYOND》的攻略就好了。

4.RGB是甚麼？有乜用？

5.《鐵拳》是點用HEIHACHI的？

6.可否登出《鐵拳》中首領級嘅出招表。

7.PS嘅《X-MEN》何時出？

希望快D解答！THANK YOU！

小榮上

小榮：

1.你部機就係新版機，所以冇咗獨立S端子，但SONY已經推出新版機專用嘅S線，因此你仍然可以享受S端子嘅高畫質，至於舊機由於有獨立S端子，所以大可以用成千幾蚊一條含銀S線，實行有咁靚用咁靚，HI-VI一番可也。

2.首先講DC出力，其實係SONY專用嘅RF輸出（即係天線式輸出），例如手提攝錄機就有，因為哩個RF輸出係要用電，所以標明係DC出力。AV MULTI即係複合AV輸出，不論S-OUT或RF-OUT，都係用哩個輸出，通信OUT就係通信對戰專用。

3.有冇買2期呢？

4.RGB就係最高級嘅映像輸入/出，因為RGB係將3原色（紅，綠，藍）完全分作獨立輸入/出，所以畫面質素最高。

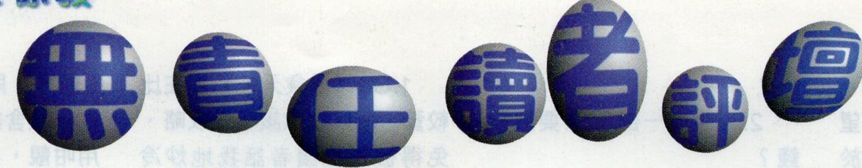
5.請睇本刊第7期嘅專題「打鑊甘」（廣告）。

6.同上（都係廣告）。

7.PS版嘅《X-MEN》仲未有正式發售日，等唔切就買SS版啦。

有一封遲收到嘅X'MAS咭，不過WATER DARGON仍然咁開心，THANK YOU VERY MUCH！

Happy Christmas



我是一個運動迷，在超任時代時已是逢SPORT GAME必買，所以都可算有少少心得，網球和足球GAME在超任是多不勝數，好壞參半，最俱代表性是8 MB的《真實網球》和16 MB的《實況足球》，雖然人物動作仍很卡通化，但可玩性卻非常高，是那種可以令人玩至不眠不休的。自從上個月升級玩次世代的世嘉SATURN之後，以為號稱真實的多邊形遊戲一定很好玩，所以買機後第一時間賣了《VIRTUAL OPEN TENNIS》和《VICTORY GOAL》。首先講《VIRTUA OPEN TENNIS》，感覺真不知所謂，電腦的球技十分水，很多時都是「一招了」，大佬呀！打網球當然是希望球來球往啦！睇張德培打波欣賞的不是發球上網一招了，而是猜來猜去不知幾過癮！講番這個GAME，動作的判定十分嚴格但又不真實，時常「自動」飛身救球，移動又時快時慢，整個比賽沒有技術可言，你只要一個掣就可以玩贏電腦了！比起超任的真實網球差上很多倍！再講《VICTORY GOAL》，開頭看OPENING歎為觀止，球員動作細緻，有技術，有假動作，入球漂亮，十分真實！但，天啊！原來真正比賽時沒有了上述的驚人效果，除了可以放大縮小外，我還以為在玩緊超任遊戲添，比賽只是球員在傳來傳去，入球又不真實，一D都唔緊張刺激，比起超任的《實況足球》又是差上很多倍！這兩隻GAME我早已打入冷宮了！希望貴刊編輯不要刻意吹捧次世代遊戲了，好玩就是好玩，唔好玩就算如何真實，如何多邊形都無用！！

最後結語，SATURN這兩隻次世代SPORT GAME都是有著同一特點，就是OPENING非常之真實、細緻、多邊形、像看廣告片一樣，引人購買，但內容卻是……下刪一百字！！希望以後製作次世代遊戲的PROGRAMMER認真一些，不要掛羊頭賣狗肉，否則後果可能……下刪二百字！！

土星人上

無責任讀者評壇：

教主你好！在下見幾期都有這個專欄，手痕之下又有些意見想說。其實，今時今日的香港，想找一本好像遊戲誌般的GAME書已經係好難。3D封面，內容夠新，又有大獎玩，寫稿有個人風格，資料詳盡，全彩色印刷……幾近完美。

你們不會像其他GAME書，報紙等，只係識報導消息，教人攻略。你們懂得多元化發展，又有遊戲研究坊。STREET FAXER的消息夠近，街頭GAME霸王內容有趣，無責任新GAME評壇評得唔錯，又有理，近期更用了新的評分方法，只係唔知道幾多分滿分者，秘技工場秘技又好玩，又新鮮，新GAME時間表雖然沒太大用處，但總算是一件「力」作，THE ART OF GAME都幾好，幾多美女，GAME畫廊同遊戲跳蚤市場意念唔錯，又有電視遊戲信箱，又乜唔識都唔駛驚，攻略一族的小説式攻略詳盡，全文翻譯你們也任勞任怨，又有GAME MUSIC STATION，唉！有此良書，夫復何求？

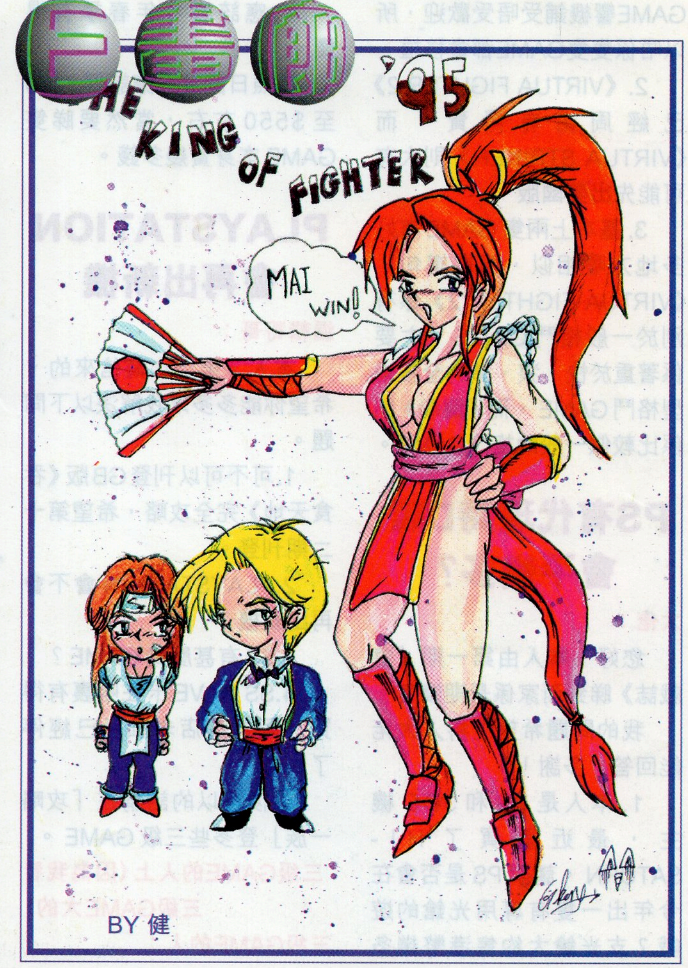
小小意見唔成敬意，係咁多啦。

金田一上

GAME畫廊



BY 大頭



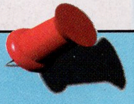
BY 健

遊戲跳蚤市場



SNK CD
SNK CD機連15隻遊戲，原裝AV線，火牛，兩個細手製，一個SNK大手製，全部有盒，有説明書，有單，有年半保養，售3000元(可略減)。或用PLAYSTATION或SATURN連遊戲交換(永久生效)。
聯絡方法：24581154健洽

聲明
一.來信如不按刊登規則指示將不會受理
二.本刊保留刊登信件的一切權力
三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



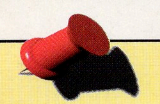
徵PS《心跳回憶》
本人誠徵PS《心跳回憶》普通版，$400，PS《鬥神傳》$300；可略加，但必須原裝及齊料。如不在，請留電話及姓名，必覆。
聯絡方法：7:00PM—10:00PM電25545526梁洽

SATURN遊戲
SATURN遊戲：《男兒當入樽》$190，《CLOCKWORK KNIGHT 下卷》$110，《新.忍傳》$100，《PANZER DRAGOON》$250，《VICTOKY GOAL INTERNATION》$230，《龍珠》$320，《F1 LIVE INFORMATION》$260
聯絡方法：71303226 CALL 3009



交換SATURN
本人欲以PS主機一部連原裝手掣一個，變壓器AV線和八隻遊戲(《RIDGE RACER》，《鐵拳》和《真人街霸》等)和3DO三洋主機一部，原裝二個手掣，變壓器，AV線連十多隻遊戲(《街霸X版》，《D之食卓》，《侍魂》，《幽遊白書》，《J聯盟足球》等)交換SEGA SATURN主機一部連VCD介面和十多隻遊戲，其中包括《VF》，《DAYTONA USA》及《真人街霸》等和對應軟盤。
有意者請一至五晚上六至十時半 26549777，阿康洽

大量出售
出售3DO FZ-10部連53個遊戲、有盒，原裝3DO手掣有耳筒，價$2500。另讓一部AIWA MD 50手提MD、有盒有保用，價$2000以上貨品九成以上新。另出出售PANASONIC VP50手提VCD一部，有盒九成新，連原裝VCD一隻。價$2000可以用SATURN機連遊戲交換。
聯絡方法：1163377 CALL 3062



誠讓PLAY STATION
誠讓PLAY STATION主機連遊戲《雷電II》、《A列車》、《ACE COMBAT》和《鐵拳》，價$3000。另讓超任主機$1200。世嘉MD2連配件價$1000。
聯絡方法：請CALL76687393說明買機及留姓名，電話必覆。



誠讓SS GAMES
本人讓SS GAMES：《新忍傳》$230，《極上Q版沙羅曼蛇》$280，《HANG ON 95》$250，可略減或用其他SS GAMES交換。
聯絡方法：晚上六時至10時，電：26734882，堅洽。





讓SS GAME
SS《F-1 LIVE INFORMATION》$250，《KING THE SPIRITS》$250，《HAT TRICK HERO》$230，以上遊戲可以《KING OF BOXING》，《VIRTUA TENNIS》或《格鬥戰斧》作交換。另外出讓《VR REMIX》$100，可用《真人街霸王》或《Q版沙蛇》作交換。四碟全買$700，不二價。
如不在請留姓名，電話及說明買或交換。
聯絡方法：94364285阿良

急讓三洋3DO
本人誠讓三洋3DO一部連一個手制，一個大手制，AV線，火牛，六隻GAMES。以上物品全部1400元有盒。急讓價不可減。
聯絡方法：電25477900(找榮少爺)
時間AM10:00—PM17:00



徵求
徵求NEO GEO CD$100-200，最好日版，一定要有招紙，新GAME200-300。超任GAME《超武鬥傳 2》說明書一本要原裝$100或八成以上新盒帶$250。另徵紅白機盒帶《足球小將 I》，《吞食天地 I》要有盒，說明書$150。全部價錢可略加，視乎新舊而定。

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場

服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。

服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)

要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一・必須以本表格填寫（影印本亦可）

二・必須填寫真實資料

三・來信必須連同身份証副本乙份

四・一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）

五・來信請寄：<九龍旺角郵政信箱79489號>信封面請註明<遊戲誌・遊戲跳蚤市場>

聲明

一・來信如不按規則指示將不會受理

二・本刊保留刊登信件的一切權力

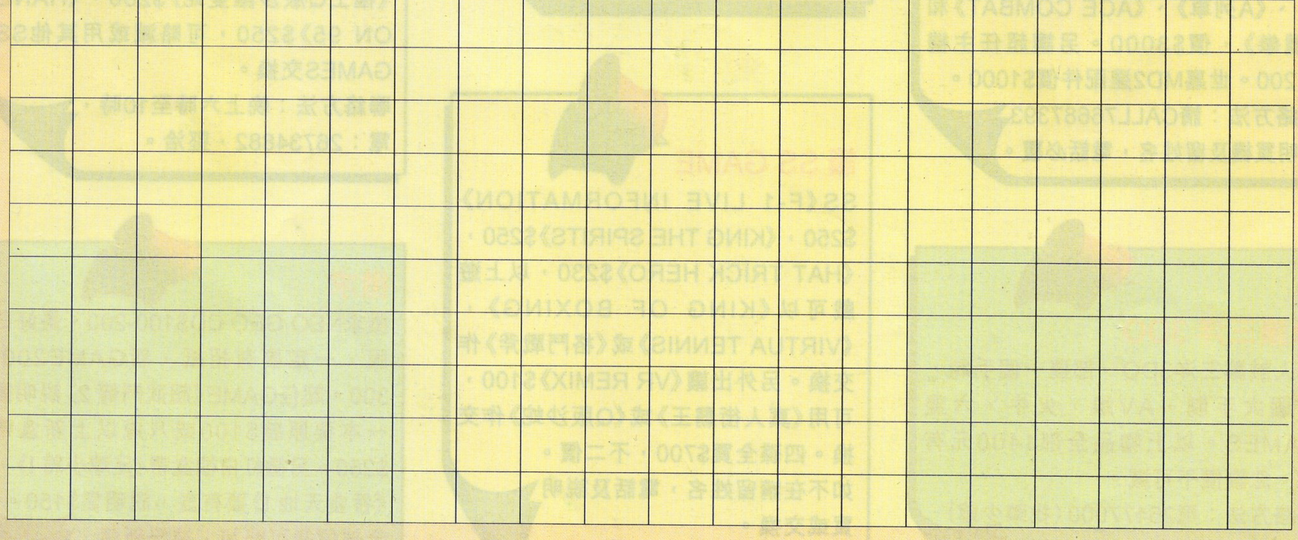
三・讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

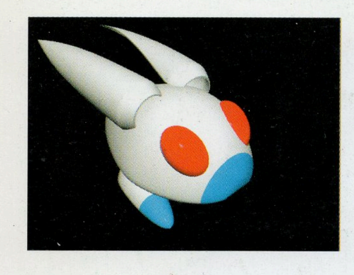
姓名：　　　　身份証號碼：

聯絡電話：　　　　聯絡地址：

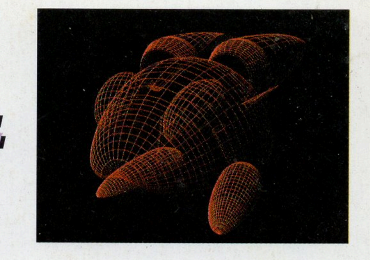
誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：



重賞之下 必有勇夫

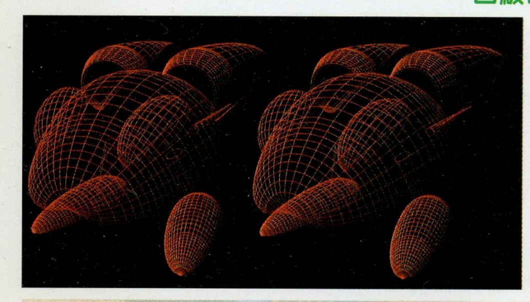


《遊戲誌》線人計劃

我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。
有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

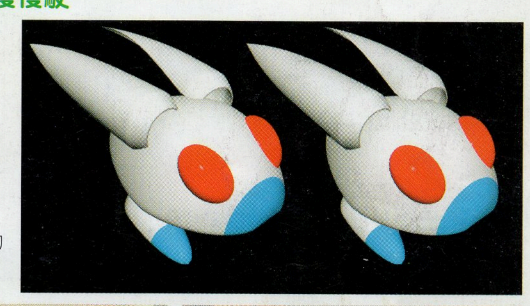
GAME料分級制

一級猛料................................ $100
二級勁料................................ $ 50
三級好料................................ $ 30
四級碎料............... 留番你自己慢慢駛



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2393 9090
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



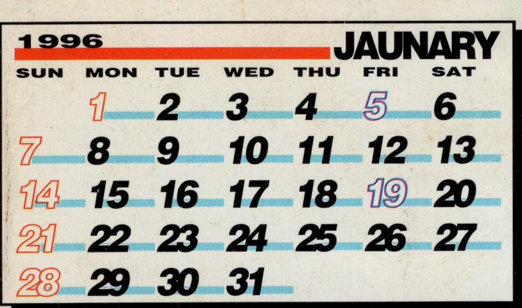
攻略地盤大拍賣！
歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「冇料到」，抑或你覺得自己是機壇明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機，投稿攻略法，你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
上門挑機：《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得。請早預約。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！
挑機熱線：2380 2223

- - - 剪線
— — 摺線
▨ 貼位



1996 JAUNARY

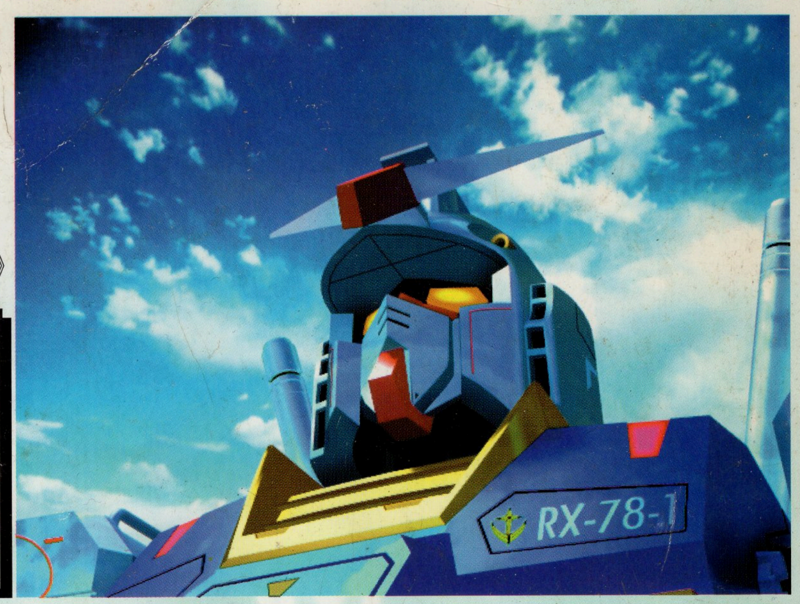
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

□《遊戲誌》出版日

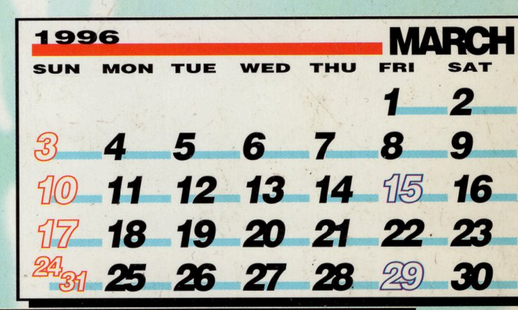
1996 FEBRUARY

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29		

GAME PLAYERS MAGAZINE







1996 MARCH

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

□《遊戲誌》出版日

1996 APRIL

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				



1996 MAY

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

□《遊戲誌》出版日

1996 JUNE

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

GAME PLAYERS MAGAZINE

